мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

октябрь 2001

№3

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Deus Ex II

NHL 2002

Commandos II

Age of Mythology

Wolfenstein:
Return to Castle

Resident Evil Code:
Veronica X

Red Faction
Dungeon Siege
Jedi Knight II: Jedi Outcast
Стармагеддон
ТАЙНА МАЯТНИКА
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
Red Alert 2 - Yuri's Revenge

ISSN 1609-9001
9 771609 900008 03>

Подписной индекс с 2002 г. – 23852

Intro

Дорогие читатели, наверное, нет смысла лишний раз напоминать вам, что на дворе стоит XXI век. Не верите? А вы подойдите к окну. Нет, вы подойдите, подойдите. Выгляньте на улицу, посмотрите вниз, с высоты пятьдесят третьего этажа. Вы увидите проносящиеся мимо трамваи, работающие на обогащенном уране, снующих вверх-вниз разносчиков пиццы и обычные желтого цвета такси, развозящие пассажиров. Кого — в супермаркет за новым роботом, кого — в ближайшее космоzoo. Ну ладно, с пиццей я, конечно, немного загнул, но ведь никто не может запретить нам мечтать. Не так ли?

Тем более что большая часть наших фантазий уже воплощена в жизнь. А в роли волшебников, пусть даже и не всегда добрых (посмотрите на свои фантазии), выступают разработчики игр: программисты, художники, музыканты. Короче, все те, кто создает новые для нас миры с их волшебными красотами и безграничными возможностями. Миры, такие виртуальные для некоторых, но такие реальные для нас. Но на новом месте без хорошего проводника совсем не трудно заблудиться, пойти по неправильной тропинке и в конце пути разочароваться в сделанном выборе.

Наш третий по счету маршрут будет проходить через удивительные места, где живут удивительные люди и водятся не менее странные животные. Мы совершим путешествие в глубины неизвестных океанов, ощутим в себе силу космического рыцаря и безумие свирепого оленя. Попробуем выиграть кубок Стенли (если нам не переломают кости), в очередной раз спасем мир от третьей мировой войны, а маленький городок — от нашествия кровожадных монстров. Освободим из рабства марсианских шахтеров и... И это лишь малая толика того, что нам предстоит.



Добро пожаловать в реальность

Содержание

P.S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы.



Кубок Pentium 4



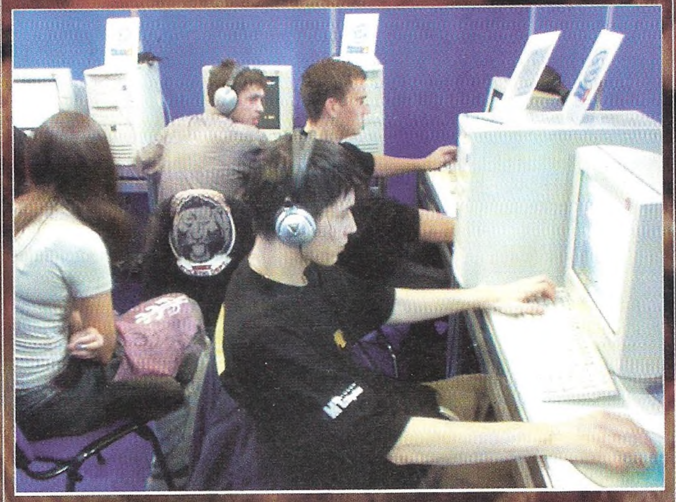
13 сентября 2001 года в московском выставочном зале «Манеж» в рамках выставки «IT-Format» прошел финал соревнований на Кубок Pentium 4 — крупнейшего по своей географии турнира по компьютерному спорту на территории СНГ. В роли ведущего выступил известный актер, музыкант, шоу-мен и спортсмен Николай Фоменко. Вот результаты финала:

1 место — *CyberFight* (Москва);
2 место — *M19* (Санкт-Петербург);
3 место — *WnR* (Москва);
4 место — *Arctica.Undead* (Санкт-Петербург).

За первое место сразились лучшие команды из Москвы и Питера, поединок закончился не в пользу последних. Демки с чемпионата можно скачать по адресу *www.pentium4cup.ru*.

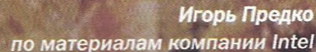
Открытое командное первенство на Кубок Pentium 4 стартовало 23 июля. Инициатива его проведения принадлежит московскому представительству корпорации Intel и ведущему российскому производителю ПК — компании *«Формоза»*, выступившей в качестве генерального и технического спонсора чемпионата. В поддержку этой инициативы выступила и Федерация компьютерного спорта РФ. «Уже сегодня счет активно играющих в компьютерные игры людей идет на миллионы, даже десятки миллионов, — отметил генеральный секретарь Федерации Константин Сурконт. — В связи с этим хотел бы отметить воспитательно-образовательную роль киберспорта. Как и все новое, он чрезвычайно привлекателен для подростков и молодежи, при этом компьютерный спорт уводит их от наркотиков и пьянства. Кроме того, чем больше молодежи вовлекается в компьютерный спорт, тем больше страна получит грамотных специалистов в области компьютерных технологий». Вот видите, все так, как мы писали в первом номере «Шпиля!».

Повсеместное развитие компьютерного спорта наглядно демонстрирует бурный рост рынка информационных технологий, повышение общего



уровня компьютерной грамотности, быстрое увеличение числа пользователей интернета. В России киберспорт поддерживают не только отдельные группы энтузиастов, но и такие крупные организации, как «Спартак» — спортивное общество с самым большим в мире числом болельщиков. В конце июля, через несколько дней после старта отборочных игр на Кубок Pentium 4, приказом Госкомспорта РФ киберспорт был включен в перечень официальных спортивных дисциплин. Таким образом, Россия стала первой в мире страной, где компьютерный спорт получил государственное признание.

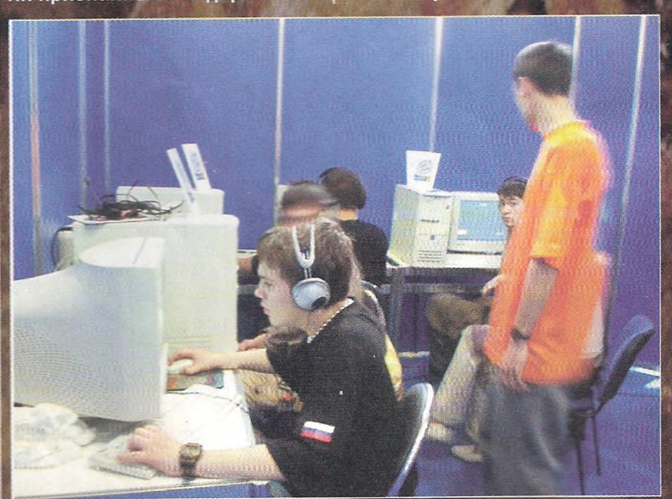
Хотя киберспортсмены стран СНГ участвуют в международных соревнованиях лишь около года, они уже стали признанными лидерами во многих дисциплинах. Наиболее серьезных результатов добились представители России, завоевавшие первое место на прошедшем в Лондоне в августе прошлого года чемпионате Европы — первом соревновании подобного уровня с участием спортсменов СНГ. На другом международном турнире, состоявшемся в мае этого года в Амстердаме, россияне заняли четыре призовых места из шести, в том числе — первое. У нас же и в Беларуси компьютерный спорт тоже развивается довольно активно. В ходе отборочных соревнований, проходивших в Ангарске, Воронеже, Днепропетровске, Екатеринбурге, Минске, Москве, Орле, Самаре и Санкт-Петербурге, были выявлены 32 команды-победительницы, которые 11–12 сентября в Москве разыграли между собой четыре путевки в финал. Каждый из четырех участников команды-победительницы получил в награду от компании «Формоза» компьютер Teen на базе процессора Intel Pentium 4. Члены команд, занявших призовые места, получили в подарок процессоры Intel Pentium 4, комплекты компьютерных аксессуаров, памятные медали и сувениры.



Игорь Предко
по материалам компании Intel







Indus3

PlayStation — настоящий мультимиллионер

По данным компании Sony, на конец июня 2001 года было продано *85 миллионов* приставок PlayStation, из них больше всего в Европе — *33 миллиона*. А вот по продажам игрушек лидируют США. В Америке было продано игр на 293 млн. USD, далее следуют Япония (260 млн. USD) и Европа — 230 миллионов.

Infogrames сокращает места

Американское отделение Infogrames готовится к массовым увольнениям. Глава компании, Бруно Боннелл, очень огорчен резким падением акций компании и надеется восполнить будущие убытки за счет сокращения лишнего персонала. Одновременно с массовыми увольнениями прекратят существование сразу несколько перспективных проектов.

A Sony все равно

Согласно сообщениям японских СМИ, компания Nintendo не способна покрыть дефицит спроса на свою продукцию на территории США. По сообщению источника внутри компании, большая часть американской линейки GameCube ушла на покрытие японского старта системы. Учитывая темпы производства и срок до официального страта системы всего в несколько недель, американская премьера может ограничиться всего 500 000 копий системы вместо обещанного миллиона экземпляров. Учитывая проблемы Microsoft с ее Xbox, можно предположить, что больше всего систем на Рождество этого года продаст компания Sony, у которой нет явных проблем с допечаткой необходимого количества PlayStation 2.

GameCube провалился по вине Марио

Достаточно вялый старт новой системы от Nintendo теперь объясняется вполне очевидными факторами. По мнению британских аналитиков из агентства NIA, низкие продажи GameCube связанны с плохой программной поддержкой этой системы и отсутствием знакомых имен на стартовых продуктах. Как считают специалисты компании, большинство пользователей желали увидеть очередную игру из серии *Pokemon* и *Mario*, но получили взамен мало популярных *Luigi's Mansion* и *Super Monkey Ball*. Несмотря на то что GameCube намного меньше, мощнее и симпатичнее PlayStation 2, он не обладает сильными игровыми сериями (как и Xbox), а также не умеет проигрывать DVD фильмы (одна из причин, почему многие пользователи покупали PlayStation 2). Если не произойдет какого-либо значительного чуда, то GameCube прочно займет печальное место безнадежного N64. Кстати, акции Nintendo уже медленно поползли вниз.

Размели в секунду

Сетевые магазины Amazon.com и Toys R Us сообщили, что весь запас нового чуда от Microsoft, Xbox, разошелся в один день всего за 30 минут. И это при том, что самый низкий предварительный заказ на приставку обходился в $499, не считая затрат на доставку. По неофициальной информации Amazon.com и Toys R Us удалось продать около 15-ти тысяч игровых консолей. Судя по предварительным продажам, успех новому детищу программного гиганта гарантирован. Однако в то же время Microsoft решила резко сократить количество стартовых копий Xbox из-за серьезных проблем с производством компонентов. По сообщению нескольких анонимных источников, стартовое количество Xbox сократилось с 900 000 до 250 000 экземпляров. Эти цифры уклончиво подтвердил президент Take-Two Interactive, Пол Ейбилер. Официальные представители Microsoft предпочитают хранить молчание, но если эта информация подтвердится, возникнет неприятная ситуация. Учитывая приличное количество предварительных заказов, полки магазинов могут оказаться пустыми, и отсутствие Xbox восполнит продукция конкурентов.

Midway решила взять числом

После убытков в $30 521 000 в очередном финансовом квартале (вот вам и ставка на игровые автоматы) компания Midway анонсировала 45 проектов для всех значительных приставок следующего поколения, включая Xbox, PS2, GameCube и GBA. В списках новых проектов преобладает спортивная тематика вроде *NFL Blitz 2002*, *NHL Hitz 20-02*, *Gravity Games BMX*. Но встречаются и исключения в виде *Mortal Kombat 5* и *Legion: Legend of Excalibur*. Кстати, поклонникам трехмерных драк следует учесть, что выход MK5 запланирован на конец сентября 2002 года.

ECTS 2001. Скрин-парад

Проходившая в Лондоне выставка ECTS 2001 в очередной раз определила лидеров в индустрии электронных развлечений. Ниже мы приводим полный список победителей в самых различных номинациях, заявленных как организаторами выставки, так и влиятельными сетевыми изданиями.

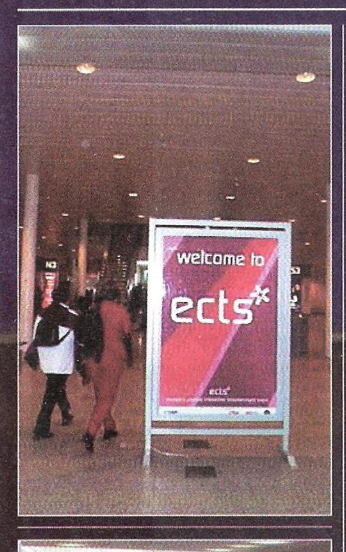
- Приз издания Computer Trade Week за *лучший маркетинг* получил издательский дом Infogrames за торговую марку Alone in the Dark.
- Медаль от MCV «*Лучший из Британцев*» получила Sold Out Software.
- Приз Develop Magazine «*За инновации в британском игростроении*» заработала студия Criterion со своим проектом Renderware.
- Награду «*За превосходное качество*» от The Edge получила студия PomPom (разработчик игры Space Tripper).
- Звание «*Лучшее PC-устройство*» от PC Format заработала GeForce 3.
- А сайт PC Gamer определил *лучшего разработчика* года. Им оказалась студия Bohemia Interactive, создавшая тактический шутер Operation Flashpoint.

Победители в следующих номинациях были определены посетителями официального сайта ECTS (проголосовало более 750 человек).

- *Лучшая приставка года*: PlayStation 2 (Sony).
- *Лучшее PC-устройство года*: NVIDIA GeForce 3.
- *Лучшая консольная игра года*: Gran Turismo 3 (Sony).
- *Лучшая игра года для PC*: Max Payne (Take Two).
- *Издатель года*: Ubi Soft.

Лучшая игра из числа представленных на выставке была выбрана голосованием среди представителей игровой прессы, присутствовавших на стендах все эти дни. Самые главные награды ECTS 2001 распределились следующим образом.

- *Лучшая игра ECTS 2001*: Denki Blocks — Game Boy Advance (Rage).
- *Лучшая игра для PC на ECTS 2001*: Project Nomad (CDV).
- *Лучшая консольная игра на ECTS 2001*: Universal Studios — GameCube (Kemco).
- *Лучшая игра для карманных компьютеров на ECTS 2001*: Denki Blocks — Game Boy Advance (Rage).
- *Лучшая многопользовательская игра на ECTS 2001*: Anarchy Online (Funcom).



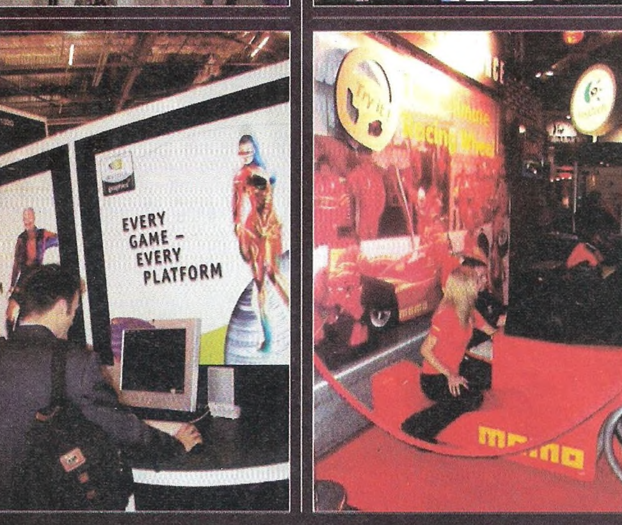


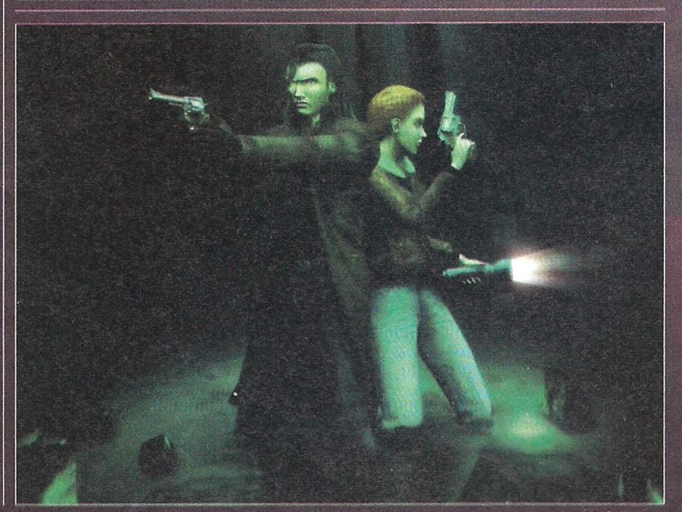










Railroad Tycoon III

Компания Take-Two, подводя очередные итоги третьего финансового квартала, анонсировала некоторые весьма интересные разработки. Выступая перед акционерами, глава компании, Келли Самнер, анонсировал **Railroad Tycoon III**, готовящийся к выпуску в конце 2002 года. Новая игра от разработчиков из PopTop использует трехмерный движок и последние возможности современных технологий. Предполагается, что Railroad Tycoon III появится сразу на нескольких форматах, включая PC, Xbox и GameCube.

Black & White 2

Компания Lionhead работает над второй частью своей популярной стратегии *Black & White*. По словам Питера Мулину, **B&W 2** станет, по сравнению с оригиналом, более мрачной и реалистичной. Жители деревни не только будут обладать технологическими знаниями, но и обзаведутся собственными вождями, которые поведут мобильные отряды к законной победе. Сражения между племенами будут выполнять основную роль в сюжетной линии игры, позволяя игроку маневрировать между противоборствующими сторонами. В качестве специального бонуса предполагается возможность скрещивания различных монстров для получения самых невероятных эффектов. Чтобы не расстраивать многочисленных поклонников заранее, Питер умело избежал вопросов о сроках

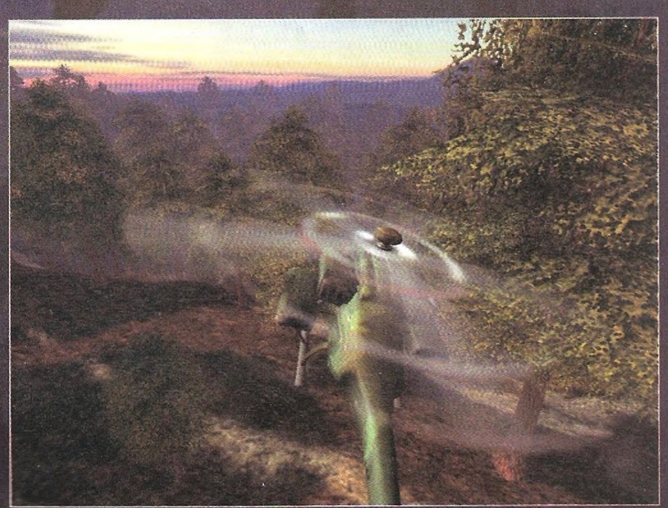


выхода игры. Учитывая почти два миллиона проданных копий оригинала, Lionhead может позволить себе разрабатывать Black & White 2 еще долгих пять лет.

Oblivion Lost

Создатель «*Казаков*» и трехмерного шутера *Codename: Outbrake* (бывший Venom) — компания GSC — представила свою новую разработку, **Oblivion Lost**. Проект вряд ли появится раньше 2003 года в версиях для Xbox и PC. Игра использует трехмерный движок следующего поколения, X-Ray, который способен обрабатывать до 100 000 полигонов за один такт при скорости работы в 60fps. Игра максимально любит новые возможности Direct X 8.1, включая T&L, Vertex Shaders и прочие радости современной жизни. Все персонажи Oblivion Lost созданы с использованием 8 000–10 000 полигонов и технологии Motion Capture. Кроме





серьезного однопользовательского режима, разработчики обещают продвинутый многопользовательский режим. Первые изображения из тестовой версии движка вы можете наблюдать уже сейчас. Выглядит неплохо.

Serious Sam 2

Официальный сайт компании Croteam радостно сообщает о том, что следующая серия эпизодического экшена Serious Sam практически завершена и должна появиться к середине декабря этого года. По сообщению официального представителя компании, **Serious Sam 2** уже вступил в стадию активного альфа-тестирования и требует незначительных доработок. Если указанная выше дата выхода верна, то у нас есть все шансы увидеть локализированный вариант от компании 1С уже в начале следующего года

Command & Conquer: Twilight

Адам Исгрин, отвечая на вопросы западных журналистов, заметил между делом, что работы над третьей частью бесконечного сериала *Command & Conquer* вступили в стадию концептуальной разработки. По словам Адама, большая часть команды сейчас работает над *Earth & Beyond Online*, но какая-то работа над **C&C: Twilight** уже ведется. Кроме того, разработчики официального дополнения к *Red Alert 2: Yuri Revenge* трудятся над *C&C: Renegade 2*. Новая информация о проектах Westwood ожидается в начале 2002 года.

SimsVille закрыт

Похоже, что компания Electronic Arts нашла лучший способ для сокращения финансовых потерь. Вслед за несколькими разработками для приставок и *Ultima Online 2*, свое существование прекратило масштабное ответвление вселенной The Sims, **SimsVille**. Игра, планируемая как смесь из *SimCity* и *Sims*, превратилась в реального конкурента более перспективного *Sims Online* (Уилл Райт обещает до миллиона пользователей). Некоторые наработки ориги-



нального SimsVille переползли в официальное дополнение *The Sims: Hot Date*. Что касается новой трехмерной технологии, специально созданной для SimsVille, то она будет использована в The Sims Online.

Majestic как генератор успеха

Electronic Arts решила выпустить свой гениальный сетевой проект, **Majestic** (эту игру мы описывали в прошлом номере), в специальной версии на PC. По словам официального представителя Electronic Arts, это решение обусловлено высоким спросом на разработку ценой в пять миллионов долларов. Несмотря на 13500 постоянных игроков, EA понимает безнадежность однотипных продаж через интернет. Из 50-ти тысяч пользователей, скачавших публичную версию, осталось всего 13500 человек. Согласитесь, что куда выгоднее продать Majestic в реальной упаковке, нежели продукт, распространяемый бесплатно по сети. Коробочная версия игры появится к Рождеству этого года.

Worms Blast

Компания Team 17 представила первые реальные изображения из своего будущего трехмерного перевоплощения знаменитых червяков — **Worms Blast**. Игра, запланированная для PC и приставок следующего поколения, по сути, мало отличается от своих предшественников, за исключением симпатичного трехмерного движка и приятных специальных эффектов. Интересно, что вместе с трехмерностью, игра получила оттенок Puzzle. Не правда ли, очень странно? Выход Worms Blast в версии для PC и GameCube назначен на первую половину 2002 года.



Название: Deus Ex 2
Разработчик: Ion Storm
Издатель: Eidos
Жанр: RPG/Action
Дата выхода: конец 2002 года
Системные требования: PIII – 500, 128 RAM, 3D видеокарта с 32 Mb

Свежее дыхание киберпанка

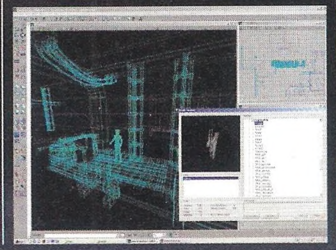
Культ? — спрашивает один. Культ! — отвечает ему другой. Эти разговоры о культовых вещах ведутся уже очень давно. Да чего мелочиться — с момента возникновения человечества. Компьютерные игры в этом плане, конечно, помоложе, но безусловно уже насчитывается за сотню культовых игрушек — *DOOM, Quake, Half Life, Baldur's Gates, Fallout*… И что интересно — каждое новое поколение пытается сделать нечто новое, оригинальное, что впоследствии может перейти в разряд культового. Вот так плавно мы подходим к лучшей игре 2000 года, переведенной в разряд культовых — *Deus Ex*. Игре, которая порвала понятия и так тесно сплела в себе Action и RPG, что заставила окунуться в нее с головою, ногами, руками и с другими частями тела, потом вынырнуть на мгновение после прохождения и снова туда же — развивать другие навыки и менять сюжетную линию…

Но сейчас хотелось бы поговорить немножко о другом. Нет, не о проблеме интеграции в Европу в период всеобщей глобализации, а о продолжении «шедевра» — о **Deus Ex 2**. На сегодняшний день инфа по этой игре просачивается в Сеть очень нормированными и жадными порциями, как никак — коммерческая тайна, кроме того, у Ion Storm существует спецотряд карателей по уничтожению стукачей ☺. Ну что же, давайте пороемся в информационном белье.

События DE2 будут происходить через несколько недель после окончания первой части. Но если учесть, то что у первого декса было три возможных концовки, да и плюс еще то, что над диалогами и сюжетом опять работает автор первенца, Шелдон Пакотти, то выходит, что придется ждать такого же невероятного, динамичного и закрученного сюжета.

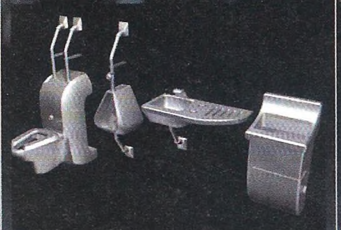
Главным героем останется всеми любимый крутой чувак с проводами в голове — J.C. Denton, но… Да не бойтесь так — это «но» совсем не страшное, а очень даже наоборот — обаятельное, привлекательное и с очень милым сексуальным голосом, а зовут его, точнее ее, Симона. Поконкретнее — у вас существует возможность играть и за эту девушку. Как обещают господа разработчики, с J.C.D. вы все равно встретитесь, так как обещаются даже романтические отношения. Видимо, уставший от геройских выходок J.C.D. решил наконец заняться истинно мужским делом — замолаживанием девушек.





DE2 делают на крутом движке — Unreal Warfare, поэтому будут улучшены по количеству полигонов модели персонажей, среда обитания, оружие. Так, например, в первом DE на одну сцену припадало до 400 полигонов, теперь же обещаются помещения с детализацией до 40 000 полигонов. Говорят даже, что в одной из сцен только космический корабль насчитывал более 7500 полигонов. Кроме того, будут все новшества (вроде улучшенного освещения, падающих теней), повышенная интерактивность игры, разрешение вплоть до 2048 x 2048 и пр.

Что касается части RPG в игре, то она сохранила и улучшила возможности первого дэкса. То, что будут повышаемые боевые навыки, а также возможность втыкания в себя всяческих имплантантов для большей эффективности,— без базара. Также авторы собираются повысить AI врагов (как по мне, он и в первой части был не слабый) — противник, выстрелив пару раз в вашу сторону и оценив обстановку, будет ныкаться в наиболее безопасное место, чтобы в самый подходящий момент проделать в вас парочку дырок. Как возможность рассматриваются и массовые облавы на главного героя.





Создатели поработают и над NPC, а также над процессом взаимодействия с ними. Результат — вы можете уговорить NPC включится в вашу команду. Что касается выполнения миссий, то, как известно, в DE2 нельзя будет неправильно выполнить задание. То есть, завалить его, конечно, можно, но потом, в будущем, возникнут большие проблемы, связанные с обломом миссии, плюс — получите втык от начальства и понижение зарплаты ☺.

Если кому-то интересен вопрос о том, будет ли многопользовательский режим, то ответа, в принципе, пока точно не знает никто. Говорят, что игра ориентируется исключительно на сингловый режим, но, как известно, жизнь и разработчики — самые непредсказуемые явления.

Юрий Гладкий

Название: Aliens vs Predator 2
Разработчик: Monolith
Издатель: Sierra Studios
Жанр: FPS
Дата выхода: конец 2001 года
Системные требования: не объявлены





Свой среди Чужих, или «Осторожно, яйца!»

«Чужие губы тебя ласкают», — весело пел пехотинец, отрезая голову Хищнику и совсем не замечая стремительного приближения Чужого...

Да, это было. Было тогда, когда вам приходилось лазить по узким тоннелям и коридорам, лихорадочно меняя оружие, чтобы застать врасплох какого-нибудь хитросделанного предатора или поджарить кислотную тушу злобного алиена; вглядываться в неизвестную темноту или же высаживаться от пронзительного писка вашего радара... А теперь вот придется во второй раз пережить «старые» новые ощущения в продолжении компьютерного боевика **Aliens vs Predator.**

События AvP 2 разворачиваются сразу после взрыва планеты — носителя яиц Чужих с номером LV-426. Здесь уже вырисовывается ученый по имени Эйзенберг, который, возглавляя научно-военную экспедицию, находит космический корабль «Space Jockey», на котором обитают алиены. Перекусив этой экспедицией (а как же без этого?), Чужим все же не удается захавать Доктора. У вас, наверное, уже возник вопрос: «Эй, уважаемый, а где же яйца?» — и, чтобы дать ответ, mr. Эйзеберг появится. Он узнал, что на планете LV-1201 находится основное гнездилище Чужих, которые вот уже 10 000 лет видят розовые сны. Эйзенберг, как и полагается каждому любопытному ученому, отправился их исследовать. Построили на этой планете гигантский экспериментальный центр, начали на Чужих опыты ставить...

Но то ли кто-то чайник забыл снять, или же какая другая фигня приключилась — в общем, твари выбрались. Земляне в шоке — быстренько сварганили спецотряд пехотинцев, сказали им что-то вроде «Поедете крыс давить» и запустили их в это пекло. Кроме того, на эту грандиозную вечеринку также решили заявиться и Хищники, заскучавшие, видимо, без хлеба и зрелищ. Короче, контингент подобрался тот еще, если учесть и то, что каждым из этих «представителей своего народа» можно играть.

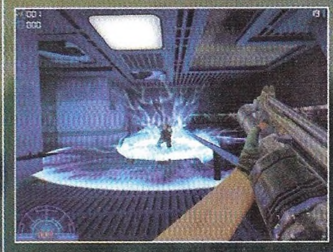
В AvP 2 используется движок Light Tech 2.5, благодаря которому будет лучше проработана архитектура уровней, добавятся обширные открытые пространства, которые будут населены невероятными жуками и насекомыми, комарами размером с корову, различными парно-непарнокопытно-насекомоподобными тварями. Плюс еще обещаются всяческие грибы и растения с инопланетным уклоном.

Важной доработкой станет и то, что во второй части для каждого из персонажей уровни будут штамповаться спешл под него, то есть Чужому, например, теперь придется ползать больше по вентиляционным шахтам с высокими потолками, в то время как Хищнику предоставлены различные скрытые локации. Система освещения включает возможность движущихся теней (от вентилятора), или же эффект «падения» света при открывании дверей в темной комнате и др.

А теперь о том, без чего AvP 2 превратился бы в простой квест — то есть, об оружии. Хотелось бы заметить, что большинство видов weapons вернутся из AvP, но и новыми нас тоже обещают побаловать. Ну что же, давайте заглянем в оружейные сумки.

1. Пехотинец в своем распоряжении имеет: Боевой нож, Пистолет (с бронебойными патронами), Шотган, Импульсную винтовку, Огнемет, Smart Gun, SADAR (с управляемыми и неуправляемыми ракетами), Grenade Launcher (гранаты с временной задержкой, детонирующие при приближении объекта), Minigun, Railgun (с оптикой), Spider Minebots (передвижные мины), EMP Grenades (против Хищников). Ну, и конечно же, детектор движения, фонарь на батарейках, электроотмычка, «миниатюрный» сварочный аппарат, осветительные петарды. Кроме того, разработчики влепили в оружие всеми «любимую» перезарядку.
2. Господин Хищник сможет себе позволить: Wristblades (выкидные лезвия), Netgun, Speargun (метатель дротиков), Plasma Caster/Shoulder Cannon (заплечное плазменное ружье), Smart Disk.
3. У большого и скользкого Чужого всего лишь: Зубы, Когти да Хвост. Кроме того, бедных тварей даже лишили возможности плеваться ядовитой слюной, но в оправдание имплантировали им новые способы видения.







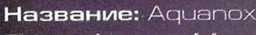
Для общей «нескучной» атмосферы добавили: растения, выпускающие ядовитые облака газа; слоноподобных пауков, атакующих длинным хоботом; Chestbuster, который проникает организм человека, а потом вырывается из его груди. Будут и люди — служба охраны исследовательского комплекса, нанятая Эйзенбергом. В общем, все сделано для полного погружения в игру, плюс еще и то, что сэйвироваться можно где хош, кроме режима наивысшей сложности, где о сэйвах никто никогда не слышал.

На данный момент в Сети гуляет демка, так что если кто-то жаждет пре-Экшн — качайте. Я же пока видел только видеоролик с минувшей E3, и поверьте — AvP 2 стоит ждать.

Юрий Гладкий







Название: Aquanox
Разработчик: Massive Development
Издатель: Fishtank Interactive
Жанр: Action
Дата выхода: осень 2001 года
Системные требования: P2-450, 128 Mb, 3D acc.

Momentom v more









В последнее время нас всех стали пугать: вот если не отключите все электростанции, не закроете все заводы, не перестанете захламлять природу радиоактивными веществами и будете продолжать выпуск резиновых игрушек — то температура на Земле возрастет. Как результат нас ждет таяние полярных льдов и плавное затопление суши. Потом уже не будет действовать правило «Женщины и дети уходят первыми», ведь под воду уйдет абсолютно все. Вот видимо под грузом этой экопроблемы и был задуман **Aquanox**.

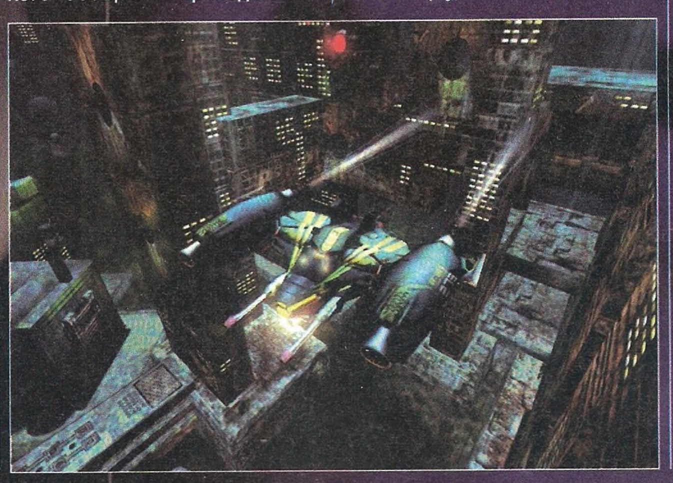
Плыл XXVII век. Выжав из земной поверхности все соки и забомбив ее огрызками и отходами, «самые умные существа» ушли под воду. Но и здесь люди не успокоились — чуток освоились и сразу настроили подводных баз, гигантских комплексов; притащили в воду разного барахла, а дальше зажили полюдски — с торговлей, дипломатией, жестокими экспериментами, убийствами... Это, конечно же, не могло не сказаться на веками нетронутых морских глубинах — пошли землетрясения, подводные взрывы, и на шум полезли ранее отдыхавшие морские твари. Вот такой вырисовывается аквафон. Но это еще не все.

Как вы уже догадались, на машинах или на байках здесь не пройдешь, поэтому в бой вступают подводные лодки. По другому их можно назвать «акважестянками с перспективой», потому что подлодку можно проапгрейдить, улучшить двигатель, допаять броню, торпед накинуть для пущей убедительности. Ожидаются также миноотккладыватели, суперточная пушка для «съема» вражеских боцманов и др.

Главным лодочником в Aquanox будет Эмеральд Флинт, которого, как и полагается, все будут пытаться убить, и который умирать (соответственно) не собирается. Короче, «гонять волну» есть кому, есть на чем, осталось только выяснить на кого. А этих самых «на кого» обещается приход немалый — наемники, сумасшедшие лодколюбители, пираты (а как же без них), что-то вроде ментов-подводников... Ну и, конечно же, неимоверных размеров глубоководные существа, которые, вместо того чтобы в рыбный день находится на столе, решили показать, кто в море хозяин.

Если кто-то ждет от игры необходимости постоянного кликания по левой кнопке мыши (aka FIRE) с целью набивания максимального количества «водофрагов», то это зря. Aquanox не совсем «отмороженный» экшн, здесь придется использовать и заумную тактику и применять хитрые уловки назло врагам, на радость маме.

У главного героя предусмотрена электронная записная книжка (ну, очень оригинальный тип ☺, куда ему будут скидывать разные задания типа поди-подай-проследи-защитиликвидируй-уничтожь. Понятное дело, что придется посетить самые разные уголки водных просторов, попутно наделав много булек. Это: мини-базы, огромные мегаполисы, бесконечные пропасти и изменчивый рельеф морского дна. Кстати, авторы обещают для всего этого «добра» специально разработанный для созерцания подводных прелестей аппарат управления. Его суть заключается в том, что можно свободно рулить по всем трем осям, не забывая что находишься в воде, а не в космосе.



Уверен, что все уже обратили внимание на великолепные скриншоты, которые только подтверждают слова разработчиков о том, что они смогли создать действительно подводное пространство и показать воду как воду, а не как «непонятную визуальную субстанцию». Конечно же, эти красоты заставляют задуматься: «а какие же ресурсы будет жрать сие великолепие?». Ответ, в принципе, несложно сформулировать — немалые. Ведь не зря же мать видеокарт nVidia выбрала именно Aquanox чтобы показать всю мощь GeForce 3...

Юрий Гладкий

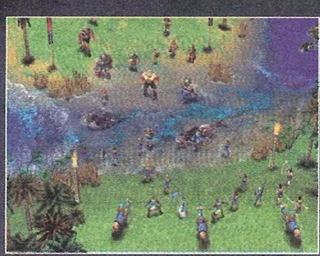
Название: Age of Mythology
Разработчик: Ensemble Studios
Издатель: Microsoft
Жанр: RTS
Дата выхода: весна 2002 года

Не боги горшки обжигают

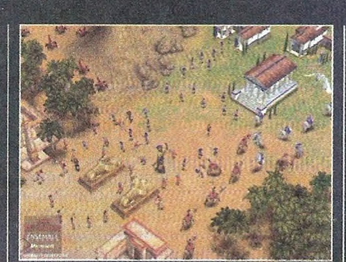
Эх, а ведь заставили наши хлопцы из GSC Studios призадуматься парней из Ensemble Studios над тем, как жить дальше. Феноменальный успех *«Казаков»* во всем мире наложил свой отпечаток на развитие жанра RTS в будущем компьютерных игр. Теперь, чтобы добиться успеха на рынке и завоевать признательность игроков, уже недостаточно просто наштамповать новых карт в дополнение к уже вышедшей до этого игре, добавить символическую единичку в названии, после чего с важным видом заявить — вот мы, мол, какие умные и оригинальные. Народ не поймет. Видимо, наши заморские друзья тоже просекли эту фишку и решили, что Age of Empires III не будет. Но не спешите разочарованно и методично рвать журнал на равномерные кусочки. Нас ждет очень интересный проект под не менее манящим названием **Age of Mythology**.



Мифы, легенды. Сразу вспоминаешь уроки зарубежной литературы в начальных классах и старые советские мультфильмы. Зевс-громовержец, Посейдон и иже с ними. Боги — они же, как люди, за ними глаз да глаз нужен. Чуть что — сразу в голову. Молнией. Ну разве так можно? А то ведь могут совсем разойтись и наслать стаи саранчи на поля. Будешь потом всю зиму куковать, сидя на воде и на бананах. Почему я затронул тему богов? А потому что именно они, всемогущие, и будут новыми персонажами будущей игры.

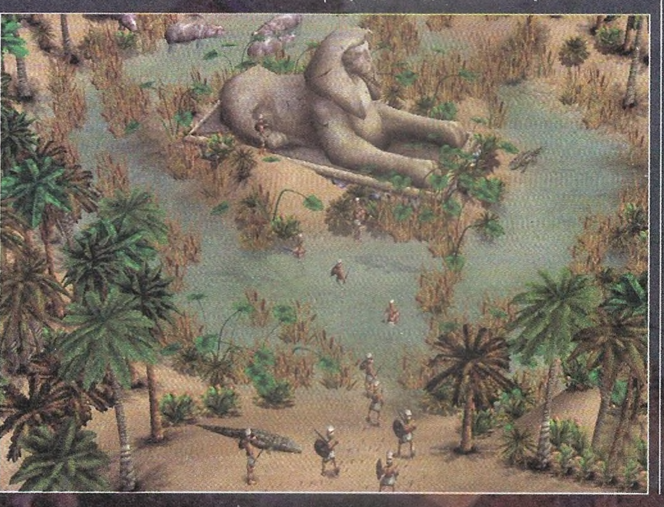


Сразу возникает вопрос: насколько от этого изменится игровой процесс? Довольно сильно, но не настолько, чтобы отпугнуть поклонников *Age of Empires*. Просто игра станет более насыщенной, появятся новые, невиданные до этого возможности. Как пример — использование вышеупомянутых молний для поджога зданий врага или возможность создать парочку здоровенных циклопов и натрескать всем врагам по рогам. Однако призывать на помощь сверхъестественные силы можно будет лишь имея в запасе достаточное количество нового ресурса, который называется favor. При этом необходимо помнить, что запасы эти не бесконечны и ограничиваются максимумом в сто единиц. Так что не надейтесь создать толпу оголтелых саблезубых хомяков и завоевать с ними весь Древний Рим. Рассчитывайте, в первую очередь, на свои тактические умения и на армию старых добрых юнитов.



В игре на ваш выбор предлагаются три цивилизации. Не так уж и мало, если учитывать, что отличаться друг от друга они будут во всем. Начиная от зданий и заканчивая схемой развития. Получается что-то вроде отдельной игры на каждую из наций. А это будут греки (куда же без них), египтяне и скандинавы. Все они могут выбирать себе богов. Этих приходится по трое на каждую цивилизацию. Жаль только, что нельзя будет богом корову выбрать. Вот смеху было бы.





Отдельных слов заслуживает графика игры. Вот где разработчики разошлись не на шутку. Новый движок и потрясающие красоты полностью трехмерного мира заставляют глотать в предвкушении слюну и утирать слезы радости при виде скриншотов. Все детализировано до безобразия: бегемоты, крокодилы и прочая мелочь резвятся как живые, а одежда на воинах после каждого апгрейда обещает выглядеть по-новому. Здорово смотрится смена дня и ночи и поведение на этом фоне солнца, которое будет ходить строго с востока на запад. Тени — соответственно. Обещают пар, идущий из уст воинов при сильном морозе, и пот, который они будут утирать во время переходов через пустыни. Спецэффекты тоже хоть куда. Сверкнет-громыхнет так, что мало не покажется. И камера вращаться будет. В общем, полный фарш.

Остается дело за малым. Подождать немного, пока вся эта колбаса выйдет и не забыть проапгрейдиться.

Андрей Гайдут



Название: Dungeon Siege
Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: Microsoft
Жанр: RPG/RTS/Action
Дата выхода: III квартал 2002
Системные требования: не объявлены (но обещаются приемлемыми)

Когда крестьянин торжествует



«Нет, нет и нет! Больше никакой информации», — говорил загадочно Крис Тейлор, бывший девелоппер Total Annihilation, а ныне — ответственный за проект **Dungeon Siege** (DS), на выставке Gamestock 2001. «Да, да и еще раз да!» — ликовал он на прошедшей E3 2001. И знаете, его радость абсолютно оправдана — DS признали самым ожидаемым RPG-проектом после *Neverwinter Nights*. Поэтому просто грех будет нам обойти ее стороной.

Весь сюжет — крестьянам!

Жил был фермер: картоху копал, сено косил, вечерами бабам на баяне наяривал да к девушкам молоденьким заигрывал. Но в один прекрасный день он вдруг понял, что житуха его ужасно скучная и что не хватает ему чего-то нового, неизведанного. Тут он с места подорвался, одел старые отцовские «найки», вышел в чисто поле и молвил: «Ну неужели я, кроме того, что выпасаю коров и разбиваю морды соседским парням, больше ничем не могу заниматься?». И вдруг разверзлись небеса и «МОЖЕШЬ!» сказали ему разработчики…

Как вы уже догадались, игру предстоит начать в роли простого сельского парня, ко-



торый, кроме сильно развитого навыка работать с землей, больше ничем особо не выделяется. Тут сразу напрашивается вопрос: «А зачем оно нам надо?». Так в этом же и весь смак! Принцип игры заключается в том, что вы — персонаж без заранее установленного класса, родословной и военно-магических навыков. Формирование героя происходит непосредственно в процессе игры и зависит от того, кем именно вы хотите стать — магом или воином, добрым или злым, хитрым или умным. И при всем этом — никаких ограничений насчет характеристик, так как можно совмещать их все в одном. К примеру, прогуливались вы по лесу, как вдруг, откуда ни возьмись, появился волк — вы, соответственно, не струхнули, подобрали палку близлежащую и мочите по голове волчару до полного отключения питания. Как результат — тварь издохла, опыт пошел, навык боя повысился. Все то же самое можно проделать и со случайно обнаруженным заклинанием.

Относительно самой сюжетной линии, то, как часто бывает, люди, которые раньше мирно жили, начинают терпеть притеснения от внезапно наполнивших их земли монстров. И именно вам придется отправиться на борьбу с ними.





Но, как выясняется, эта зачистка оказывается под покровом великой тайны…

И предо мной явилась ты…

«Все должно быть красиво!» — утверждают создатели DS и приводят очень убедительные доказательства.

В первую очередь, это — абсолютная целостность трехмерного мира, который живет в реальном времени. Теперь больше не придется ждать за-



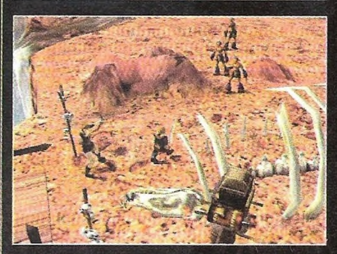












грузки карт во время игры. Прогулки по этажам домов, спуски и подъемы в подземелья, вылазки в каньоны, ледяные горы, пещеры, огромные темные леса — все это не требует больше прогрузки карты.

Новшеством можно назвать и введение в 3D мир вертикальной оси, что влечет за собою возможность падения в какую-нибудь «дырку».

В игре не обошлось и без модных реалистических элементов: различные погодные эффекты (дождь, снег и т. п.), плавающая камера, динамическое освещение, реальные тени и пр. Кроме того, все эти красоты будут разворачиваться в разрешениях от 640 x 480 до 1280 x 1024.

Вперед за орденами

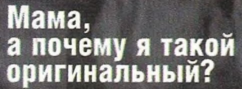
В DS будет доступно три режима: однопользовательский, многопользовательский и так называемая «быстрая игра». Что касается однопользовательского режима, то тут, в принципе, все по-прежнему, хотя не обошлось и без оригинальных решений — в него можно играть компанией до семи(!) приятелей. Как оно будет на практике, пока можно только догадываться.

Те, что предпочитают многопользовательскую игру, имеют право игрового выбора: 1) я один любимый, красивый и независимый; 2) пацаны, возьмите меня к себе, а я вам пригожусь.

«Быстрая игра» является попыткой вместить в игровой процесс больше событий, но в более короткий период времени.

Хотите стратегии? Их есть в DS. Она представлена в сражениях. Но это не просто маленькие стычки, а реальные побоища — на одной только вашей стороне может находиться до десяти персонажей, которых главгер встретит во время скитаний по мирам. А еще каждого из них можно прокачивать на манер вашего персонажа по мере роста опыта.

Кроме того, ваши спутники управляются как собственным AI, так и ходят под вашим четким руководством. Последнее особенно интересно потому, что вы можете разбивать группу на любые части для воплощения великой стратегии в жизнь. Например, можно послать пару-тройку качков выносить орков в рукопашную, в то же время заставить лучников отстреливать «ненужные» части тела врагов, магов же поднапрячь на лечение всего отряда, ну, а вора отправить в близлежащий город за пивом. Зацепило? Но это еще не все.



Мама, а почему я такой оригинальный?

Если вам еще не надоело слушать о том, что DS использует много всяких новшеств и что вообще игра вся такая навороченная, то сейчас хотелось бы обратиться к бывалым геймерам-РПГ'шникам, разговаривающим исключительно на литературном языке *Baldurs Gates* и *Planescape Torment*: ребята, держите себя в руках и



попытайтесь не использовать от счастья великий и могучий фольклор. Дело в том что в DS в вашу команду включены пажи и мулы! Теперь после очередного масштабного боя не придется таскаться по месту схватки и мародерничать, отбирая трофеи у еще тепленьких супостатов — ведь за вас это автоматически сделает добрый паж, который, набрав разной чухни у врагов, складывает ее в сумки на муле. В итоге бедное животное бросает молящие взгляды в сторону Гринписа, но продолжает тащить тяжелые сумки, облегчая тем самым вашу с товарищами участь.

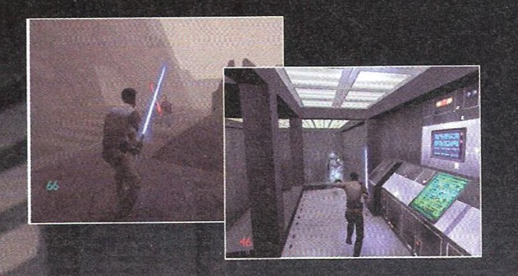
Возьмем еще и усовершенствованный Inventory — с целью облегчения процесса перетаскивания предметов поштучное перекидывание заменено на групповое выделение (на виндовсовский манер) и перенос всего барахла сразу.

В конце концов, разработчики позаботились и о соблюдении в игре прав потребителей — любую купленную вами в шопе вещь можно вернуть обратно, да еще и с бэк'апом денег. Вот, правда, неизвестно, почему такая демократия, то ли там все такие любеzzные, то ли это оттого, что вы далеко не в одиночку путешествуете?

Не знаю почему, но я все же доверяю своим глазам, поэтому для этой игры лично я уже заготовил место под Hero of the games. Так что остается только ждать, когда доспеет этот фрукт, чтобы насладится его соками.

Юрий Гладкий





Название: Jedi Knight II: Jedi Outcast
Разработчик: Raven Software
Издатель: Lucas Arts
Жанр: 3D Action
Дата выхода: первый квартал 2002 года (в лучшем случае)
Системные требования: не объявлены (явно не маленькие)

В чем сила, брат?

В одной недалекой галактике, на зеленой планете с тонким озоновым слоем, в стране неограниченных возможностей и огромных грузовиков, в типичном для этой страны городе родился мальчик. Ребенка назвали Джор-



жем, что само по себе не является чем-то примечательным. Время шло, парень рос и, как и у большинства жителей этой страны, у него начала просыпаться любовь к национальной валюте. Он зарабатывал деньги разными способами, на жизнь ему хватало, но в конце концов пришло понимание того, что дальше так продолжаться не может. Ему захотелось всего и сразу. Оставалось дело за малым — придумать нечто такое, за что люди с удовольствием станут отдавать свои кровные. Сказано? Сделано!!! Получайте на-гора целую новую вселенную. Вселенную под названием «Звездные войны».

Теперь, кажется, все стало на свои места. Фамилия нашего Джорджа, как вы уже догадались, Лукас, а сам он — известный всему миру режиссер, снявший на сегодняшний момент четыре части приключений славного Люка Скайвокера, капризной принцессы, лохматого симпатяги Чуни и ужасного Дарта Вэйдера. Популярность «Звездных войн» во всем мире в общем, и в США в частности, трудно преувеличить. Огромные кассовые сборы, сотни миллионов всевозможных сувениров на эту тематику и, что для нас является особенно важным, внушительное количество компьютерных игр, от стратегий



до гонок, созданных по мотивам «звездного» фильма. Однако для большинства из этих игр родство с творением Лукаса заключалось только в названии, в котором обязательно фигурировало словосочетание «Star Wars». Лишь немногие достигали всенародного признания. Среди них — вышедшая в 1997 году *Jedi Knight*. Игра действительно была хороша и принадлежала к разряду тех, которые хочется пройти не один раз.

Прошло пять лет, и уже совсем скоро нас ждет продолжение хита — **Jedi Knight II: Jedi Outcast**. Об этом и поговорим. Второй раз вдохнуть жизнь в Кайла Катрана взялись парни из Raven Software. Эти ребята уже не новички в жанре 3D Action. Достаточно вспомнить прошлогодний хит *Star Trek Voyager: Elit Force* или кровавых солдат фортуны, чтобы понять, что ряды монстров этого жанра пополнились еще одной командой.

С разработчиками вроде разобрались, переходим непосредственно к самой игре.

Если вы играли в первую часть, то помните, как Катарн отомстил за смерть своего отца и защитил Аллею Джедаев от вторжения Джерека и его армии (прям как в мексиканском сериале ☺. Прошло несколько лет, и над галактикой нависла новая угроза в лице



(или в маске) неизвестного до этого темного Джедая. Пришлось Катарну снова взять в руки пресловутый лазерный меч-кладенец и отправиться на битву против супостата. А что делать? Среди землеспасателей конкуренция нынче не маленькая, кто не успел, тот сами понимаете...

Что касается геймплэя, то здесь будет взято все лучшее из JK. Вы сможете играть как от первого, так и от третьего лица. Кстати, продюсер игры Брет Тости отмечает, что большинство геймеров предпочитает вид от третьего лица, дающий больший обзор при битве на мечах. А учитывая тот факт, что меч не только унаследует все свои свойства из первой части, но и станет самым важным оружием в игре, совсем нелишне прислушаться к вышесказанному. Помимо меча, из оружия будут наблюдаться традиционные для джедаев Rebel blaster, имперская автоматическая винтовка, тепловые детонаторы и еще много чего не менее интересного и разрушительного. Однако основная сила Джедая заключается в его телепатических способностях, используя которые Катарн может не только отвлекать внимание врагов и проходить незамеченным мимо них, но и заставлять стражу открывать двери для прохода в прежде недоступные вам зоны. Для этого должны появиться новые приемы внушения. Многие из NPC в игре могут быть полезными вам, но это прямо зависит от вашего поведения. Если хотите, можете перейти на темную сторону и рубить всех без разбора, но в этом случае помощи не ждите. И наоборот, уделяя основное внимание истреблению врагов, вы своим бесстрашием и справедливостью привлечете на свою сторону союзников.

Насчет графики тоже можно не волноваться. Движок Quake III Arena в сочетании с рэйвенским GHOUL позволят вам восхищаться красотами Туманного города, Академии Джедаев на Явне 4 и другими локациями. А с помощью технологии Motion Capture разработчики обещают достигнуть максимум реализма в движениях главного героя, что особенно проявится в битвах на мечах.

На данный момент нет точной информации о дате релиза игры, однако, если обещания разработчиков окажутся правдой, то подождать стоит. Тем более, что не за горами выход пятой части Star Wars. Так может быть, брат, все-таки главная сила Джедая в деньгах Джорджа Лукаса? Вряд ли, скорее всего, она заключается в преданности ему миллионов поклонников по всему миру.

Андрей Гайдут

Название: Return to Castle Wolfenstein
Разработчик: Gray Matter Interactive
Издатель: Activision
Жанр: 3D Action
Дата выхода: 06.11.2001



Кино и немцы

«Hey, if you make it, you'll have something to tell your grandkids about»
Readme-файл игры Wolfenstein 3D

Восемь лет прошло с того дня, когда я впервые увидел, что такое трехмерная компьютерная игра, но момент этот я помню очень четко. Мой друг, обладавший компьютером с немыслимой на то время конфигурацией (386-й монстр), позвонил мне и срывающимся от волнения голосом попросил срочно к нему прийти. При этом он долго и безуспешно пытался объяснить, что у него появилась новая игра, в которой приходится отстреливать фашистов, способных увеличиваться в размерах при приближении к ним и наоборот. При этом вместо самого героя на экране виден лишь его пистолет. В общем, нес полную, на мой взгляд, околесицу. Однако в те времена игр выпускалось намного меньше, чем сейчас, так что долго упрашивать меня не пришлось. Придя к другу, я уставился на монитор и не поверил своим глазам. Неужели это возможно? В игре *Wolfenstein 3D* казалось возможным все, даже Гитлер в памперсе из противотанковой брони! Потом появились *Doom*, *Duke* и иже с ними, но после Вольфа я был уже готов ко всему.

Короче говоря, нет ничего удивительного в том, что на волне всеобщей «сиквелизации» было решено выпустить продолжение прародителя жанра FPS. Эту тяжелую, но благородную ношу взвалила на себя доселе никому не известная команда разработчиков Gray Matter Interactive. А в роли всевидящего ока и карающего пальца выступает сама id Software, чей движок от *Quake III* использован в **Return to Castle Wolfenstein** (именно так называется будущая игра). Причем говорят, что из движка будет выжато все, на что он способен.



Действительно, демо-версия игры впечатляет. Возникает такое чувство, что вас забросили в самое пекло. Беспрерывная стрельба немецких автоматов чередуется с грохотом артиллерийских орудий. Летящие со свистом осколки буравят закопченную дымом стену в том месте, где лишь мгновение назад была ваша голова. Развалины города в огне, повсюду фашистские снайперы, приходится прятаться за грудой кирпичей. Отдышавшись, достаете бинокль и всматриваетесь в окна близлежащих домов. Так и есть, вот он, голубчик. Ползком добираетесь до нужного подъезда. Уф, вроде пронесло. Ввалившись в подъезд и проклиная Гитлера почем зря, достаете огнемет и поднимаетесь на второй этаж. Времени на раздумья нет, выносите дверь и оказываетесь один на один со снайпером. Благо, тот даже не успел опомниться, как вы начали поливать его огнем. Завывая нечеловеческим голосом, супостат вываливается из окна. Пройдет совсем немного времени, и только обгорелые останки будут напоминать о человеке. Кажется, можно перевести дух, но тут вы вспоминаете, какая миссия возложена на ваши плечи, и понимаете, что отдыхать еще рано. Действительно, глупо об этом говорить, если знаешь, что кроме тебя больше никто не сможет спасти мир от третьей мировой войны. За всем этим, мягко говоря, безобразием стоит не кто иной, как Гиммлер, правая рука Гитлера и один из самых жестоких людей на земле. На беду всего человечества, в его руки попал найденный немецкими археологами древнейший египетский артефакт. С его помощью этот отморозок готов воплотить в жизнь свой дьявольский план: поднять из земли всех мертвых солдат Рейха, чтобы с новой армией живых мертвецов вновь покорить Европу. Первые испытания безжалостных зомби прошли в замке Вольфенштейн. Так что расслабляться некогда: судьба мира снова в ваших руках.

Теперь несколько слов в продолжение темы графики в игре. Очень красиво, уж поверьте мне на слово. Ведь только над анимацией паутины, дрожащей при каждом порыве ветра, работало четыре человека. А чего стоит информация о том, что посланные в страны Западной Европы художники облазили каждый сантиметр знаменитых гуннских замков, чтобы мы не смогли даже усомниться в правдоподобности текстур. Скажу вам откровенно, такая скрупулезность вызывает уважение. А за то, что разработчики стараются, чтобы игра









выдавала 60–70 кадров в секунду на акселераторе второго поколения, огромное им спасибо. Могли ведь просто заявить, что их детище требует GeForce 4, и не имели бы себе лишней головной боли.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что один из самых долгожданных сиквелов нашего времени должен пройти «на ура». А ждать осталось не так уж и долго.

Андрей Гайдут



Название: Tennis 2K2
Платформа: Dreamcast
Разработчик: Sega
Издатель: Sega
Жанр: спортивный симулятор
Дата выхода: 30 октября 2001 года



Спорт — это молодость

Есть некультурное, но емкое выражение: «стою на асфальте в лыжи обутый...». Вот и я встал сегодня какого-то рожна в семь часов, чтобы написать эту статью, а теперь сижу и мерзну, а еще спать хочется.

Ну, это так, а теперь к делу. Начнем с того, что игра спортивная, посвящена виду спорта, популярному у президентов, дипломатов и депутатов. Вообще номер наш получается какой-то спортивно-оздоровительный: НХЛ, теннис, охота на оленей «наоборот» (см. *Deer Avenger*). Что касается *Tennis 2K2*, то этот продукт был одним из анонсированных Сегой на недавнем событии в Нью-Йорке под названием Sega Sport Summit. Кроме тенниса, там были представлены американский футбол, хоккей и баскетбол — все с пометкой 2K2 (что значит по-человечески «2002 год от Рождества Христова»). *НБА 2002* уже выпустили, **Теннис 2002** появится в октябре, а *Хоккей*, скорее всего, в начале следующего года. Производители компьютерных игр, как и коммунисты, любят делать «пятилетку за четыре года». Игра с циферкой 2000 обязательно должна выйти в 1999 году (я уже не говорю о том, когда она появляется на Петровке).

Кстати, все упомянутые выше игры будут портированы



на приставки нового поколения с поддержкой мультиплеера, что должно сделать Сегу лидером на рынке спортивных игр. Такие вот коварные планы вынашивают наши японские друзья.

Что касается самой игры, то помните такую цацку на Сеге — *Virtua Tennis*? Она была очень успешна — как в игровом, так и в финансовом плане. Прекрасное сочетание графики и игрового процесса. Теннис 2002 — это ее верный последователь практически во всех аспектах.

Появилась в игре одна интересная фишка — женщины-теннисистки. И не просто появилась. Сега подписала контракт с сестрами Вильямс. Теперь они засветятся не только в самой игре, но и на ее обложке.

Присутствие женских персонажей дает возможность проведения поединков в миксте (это когда с одной и с другой стороны корта по мальчику с девочкой).

Итого будет 16 игроков, все как на подбор: Кафельников,









Хенман, Рафтер, Селеш, Девенпорт и другие не менее известные личности. Для того чтобы не расстраивать геймеров такой «ограниченностью», появится возможность сде-



лать своего Васю Пупкина и «накачать» его до уровня победителя чемпионской серии ATP. Собственный игрок может быть любого пола, иметь свой особенный стиль игры и внешний вид.

Если даже наш Вася Пупкин будет иметь свои игровые особенности, то что уж говорить о настоящих игроках. У каждого из них свой стиль игры, слабые и сильные стороны. Все как в жизни: Линдсей Девенпорт сильно подает, Евгений Кафельников много нервничает.

Судя из того, что я видел, графика в игре улучшилась. Корты стали больше походить на настоящие. Лица героев приобрели значительно большую осмысленность. Они теперь смогут выразить весьма обширную гамму чувств.

К сожалению, в игре нет ни одного украинского теннисиста. Так что дерзайте. Занимайтесь спортом, упорно тренируйтесь, и, возможно, именно с вами подпишут контракт создатели игры *Теннис 2007* для приставки *SonyPlaystation 4*.

Игорь Предко

Название: Blood Wake
Платформа: Xbox
Разработчик: Stormfront Studios
Издатель: Microsoft
Жанр: Action
Дата выхода: 3 декабря 2001 года



И от любви качает теплоход...

Эй, Баргузин, пошевеливай вал...
Д.П. Давыдов

Помните серию игр *Strike* на Сеге? Не *Counter-Strike*, конечно, а *Jungle*, *Desert* и *Urban Strike*. Это были очень интересные игры. Можно было почувствовать себя в шкуре пилота вертолета, выполняющего задания государственной важности. Причем упор был сделан не на симуляцию управления, а на выполнение миссий. Вот если соединить эти игрушки и *Twisted Metal*, то получится **Blood Wake**. Не в графическом, конечно, плане, а в идейном. В Blood Wake вы управляете не вертолетом и даже не автомобилем, а катером. Конечно, создатели игры понимали, что просто поэксплуатировать старые идеи с постепенным выполнением миссий, сопровождаемым погонями и перестрелками, было бы не совсем здорово. И они позвали на помощь матушку-природу. Если раньше она была немного «задвинута» на задворки, то в Blood Wake «природный» аспект выходит на передний план и не просто выходит, а начинает играть одну из главных ролей в игровом процессе. Забудьте о плоском море без волн и с вечным штилем. Теперь ваш катер будет качать и подбрасывать в шторме, который может начаться буквально из ничего. Рассекая волны носом корабля, вы будете видеть, как солнечные лучи отражаются в морской пене. Нельзя будет просто стоять с выключенным мотором — будет так кидать, что можно и перевернуться. На горизонте вы увидите до ужаса реалистичный туман или неумолимо приближающийся тайфун. Да, игру с такими эффектами не могли не признать одной из лучших на выставке E3.

Сюжет в ней «псевдомистический», повествует о борьбе двух группировок: *Iriyans* и *Iron Empire*. При более внимательном рассмотрении сюжета можно найти множество аналогий с противоборством в Южно-Китайском море китайских пиратов и англичан-колонистов в позапрошлом столетии. Герой принадлежит к Shadow Clan, промышляющему пиратством и сбором средств для приютов бездомных животных ☺. Ваша цель как игрока — показать своему клану, на что вы способны. Это можно будет сделать, управляя десяти типами кораблей, начиная от маленьких маневренных катеров и заканчивая здоровыми военно-морскими махинами. Каждая из этих моделей выглядит оригинально. При этом нужно постреливать из большого количества оружия, которое будет подразделяться на основное и дополнительное. Орудия, пушки, пулеметы и даже подводные мины не дадут вам расслабиться. Ареной поединков будет не только открытое море, но и побережья, испещренные островами, дельты больших рек и приморские бухты.









Что касается миссий, то трудно было придумать что-нибудь действительно оригинальное. Кроме типичных заданий «найти и уничтожить» и «сопроводить и защитить», придется поучаствовать в крупномасштабных военных баталиях с большим количеством кораблей по обе стороны баррикад. Всего для выполнения предлагается более 25-ти миссий девяти видов. Можно будет сразиться вчетвером на одном экране, выбрав для поединка специальную карту, время суток и погодные условия. А вот онлайн-версии создатели игры не планируют. Как видим, щупальца Microsoft захватили еще одну земную стихию, похоже, довольно удачно.

Игра рекомендована для браконьеров и перевозчиков нелегальных эмигрантов ☺.

Старший мичман
Игорь Предко











Название: Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
Платформа: Sony PlayStation 2
Разработчик: Traveller's Tales
Издатель: Universal Interactive Studio
Жанр: платформенная бродилка
Дата выхода: 30 ноября 2001 года

Надерем им всем ...!

Все гениальное просто. Придумав однажды что-то, нравящееся людям, можно фактически не менять его на протяжении многих лет. Компьютерному герою по имени Crash стукнуло пять лет (не такой «старикашка», как Соник, но все равно парень в возрасте). Изменилось ли хоть что-нибудь в играх о Crash'е разительно за эти пять лет, кроме графики? Вроде нет. Являются ли эти игры, несмотря на все это, одними из самых популярных платформенных аркад? Безусловно. Если это не так, то пусть каждый бросит в меня украинским лицензионным компакт-диском. И кроме того, Crash must go on. Этот стиляга в шортиках и с неестественно широко разведенными руками снова будет обламывать коварные планы Зла. Своим совсем не мягким местом, располагающимся ниже спины (в очередной раз приходится зашифровывать по совету начальства слово «задница») Crash в четвертый уже раз продолжает разламывать ящики с надписями TNT и без них. Конечно, кроме этого у нашего доблестного героя будет еще много увлекательных занятий. Ведь злобный Cortex не дремлет и хочет надрать Crash то место, название которого мне настоятельно советовали не использовать в своей статье. Для этого он создал такого себе Франкенштейна, являющегося увеличенной, но очень уродливой копией Crash. Зовут уродца







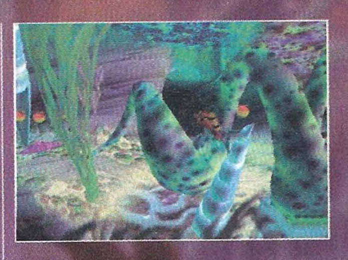


Crunch. Естественно, что он хочет стать самым крутым парнем, для чего ему нужно собрать коллекцию из четырех масок. Crash во что бы то ни стало должен сделать это первым. Чтобы не допустить гегемонии некрасивых и злобных монстров, нам снова придется пройти все те же пять миров, состоящие из тридцати уровней. При этом надо еще избе-





гать разнообразных умалишенных зверьков, потоков лавы, пропастей и т. д., и т. п. Чтобы оградить себя от нападок феминисток и обвинений в сексизме, в игру включен «полноценный женский персонаж» (интересно было бы посмотреть, как выглядит неполноценный женский персонаж). Сестра Crash по имени Coco стремительно врывается в игровой процесс на сноуборде и не только на нем. Сам главный герой по мобильности тоже не отстает. Он будет появляться в акваланге, за рулем джипа, в подводной лодке и даже управляющим планер. Просто Джеймс Бонд какой-то! А однажды дойдет до такого маразма, как спуск в огромном шаре по заснеженной горе. То есть, проще говоря, уровни будут двух типов: платформенные бродилки-прыгалки и гонки на различных транспортных средствах. В первом типе уровней наши возможности и радиус



движений будут ограничены. К большому сожалению любителей RPG, нельзя будет подойти к ползущей черепахе, получить у нее задание найти сумасшедшую гориллу, потом найти сумасшедшую гориллу, рассказать об этом ползущей черепахе, получить за это Амулет Коровьей Лепешки, експу и денег, пойти к купцу и купить у него брони и защиту третьего уровня от укусов малайзийского муравьеда и т. д. Нужно просто подойти к ползущей черепахе и перепрыгнуть через нее или дать ей по башке. Как я упоминал раньше, все гениальное просто.

Графика хороша. Разработчики игры Traveller's Tales славятся своей любовью к детским мультяшным мотивам. Из под их пера вышли *Toy Story 2* и *Toy Story Racer*. В новом Crash — красивая, сочная картинка с частотой 60 кадров в секунду. Все довольно забавно, иногда даже иронично (разработчики-то англичане).

Кстати, если вы внимательно читали вверху, новый Crash выйдет и на нинтендовской приставке, но гораздо позже. Скорее всего, Марио придется потеснится.

Игорь Предко

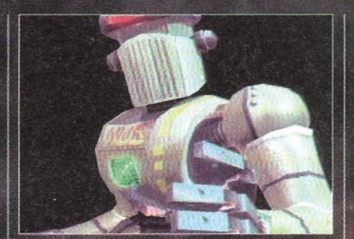
Название: Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
Платформа: GameCube
Разработчик: Rare Ltd.
Издатель: Nintendo
Жанр: Action/adventure
Дата выхода: первый квартал 2002 года





Парк не поймешь какого периода

У меня никогда не было и не будет приставки Нинтендо 64, да и не нужна она мне уже. Все нормальные нинтендовские игры перекочуют на GameCube, как пить дать. Новая игра из серии *Starfox* тому не исключение. Известный друг японских приставочников — компания Rare — начинала ее для Nintendo 64, но планы изменились. Теперь мы увидим продолжение приключений доблестного Fox McCloud только на приставке нового поколения. Кто такой этот вроде как шотландец и одновременно главный герой? Прежде всего — настоящая зверюга (то есть лис, о чем красноречиво говорит его имя). Появился он еще на 16-битке в качестве пилота космического корабля. Идея игры была проста до одурения: долго летишь, вышибая из всех мозги, убиваешь босса и так много раз. Самое интересное, что людям это нравилось, геймплей был довольно захватывающий. В **Dinosaur Planet** наметится отход от старых летательных традиций. Нет, конечно, никто у Fox космического корабля отбирать не собирается, ему даже динозавры дружелюбные иногда спину подставлять будут. Дело в том, что появится большое количество наземных, местами даже подводных уровней. Вот они-то и будут преобладать в игровом процессе. Надо сказать, что игра станет отдаленно напоминать приключения Zelda (*Ocarina of Time*). Не думаю, что это пойдет во вред.













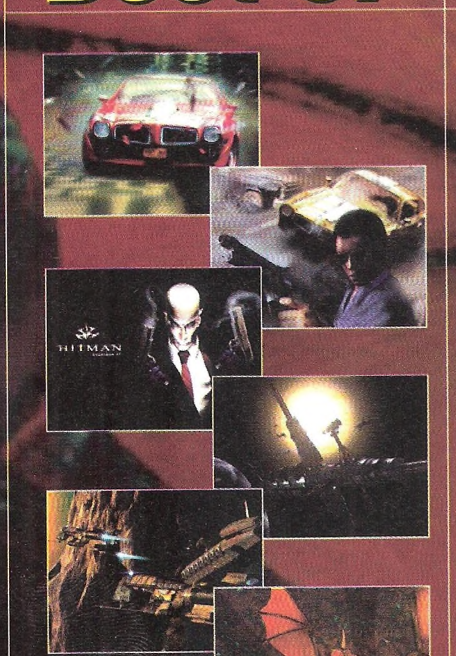
Что-то я начал от темы уходить, нужно ведь о предыстории рассказывать. Если вам посчастливилось поиграть в предыдущую версию Starfox, то вы наверняка помните, что главной фишкой было завалить злого героя по имени Andross. Если же вы такой крутой геймер, что прошли эту игру, то наверняка помните его предсмертные крики.

Ну а теперь, как говорят в американских фильмах, «восемь лет спустя». Fox со своим зверинцем (жаба, кролик и робот) высаживается на планету, заселенную разнообразными динозаврами. Только не все они хотят хавать обезжиренную травку и ждать своего ледникового периода. Есть там генерал Scales, который вместе со своими подручными захватывает власть на планете и проводит организованный террор мирного населения. Кроме того, этот военный преступник выкрал «прекрасную» принцессу-птеродактиля. Такой расклад совсем не устраивает нашего «горца». Вооружившись волшебным посохом, рюкзаком, спрятанными в бумажнике фотографиями любимой девушки Люси и собаки Бадди, он отправляется на бой со злом. Но один в поле не воин. Ему помогают женский персонаж Krystal и трицератопс Tricky. Оба персонажа довольно играбельны. Tricky даже умеет отвлекать на себя соперников и рыться в разных отходах в поисках полезных вещей.

Игровой процесс будет состоять в комбинировании поединков (как говорилось выше, летальных и не очень), исследования уровней и разгадывания средней сложности пазлов. От разговоров с продвинутыми динозаврами тоже никуда не денешься. Непонятно еще окончательно, что перевесит в игре: action или adventure. Я видел movie — фрагмент из игры, в котором McCloud сражается с огромным Т-рексом. У Fox удобная система наведения оружия в виде мишени, которая появляется на экране, когда игрок собирается выстрелить. Динозавр выглядел довольно красиво. Вообще графика значительно улучшилась по сравнению с Nintendo 64. Окружающая среда станет более живой, с качественно сделанными деревьями, травой, водными эффектами и другими радостями девственной природы. Про рукотворные сооружения, вроде пирамид или храмов, тоже не забудут. На Е3 все это было немного сыровато, но уже на нинтендовской выставке Spaceworld графика выглядела здорово. Так что игра будет, по меньшей мере, красивая.

Просто Игорь

Best of



На сайте *www.bafta.org* опубликован перечень номинантов на премии Interactive Entertainment Awards, официальное вручение которых состоится 25 октября 2001 года. Номинации и претендущие на них проекты представлены ниже:

Лучшая игра для PC:
Hitman: Codename 47
Max Payne
Startopia
Black & White

Лучшая спортивная игра:
Virtua Tennis 2 (DC)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX)
ISS Pro Evolution 2 (PSX)
Championship Manager: Season 01/01 (PC)

Лучшая игра для мобильных устройств:
Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
Mario Kart: Super Circuit (GBC)
Battlemail Kung Fu (SMS/Mobile)
Snowball Fight (WAP)

Лучшая консольная игра:
Gran Turismo 3 (PS2)
Red Faction (PS2)
Tony Hawks Pro Skater 2 (PSX)
SSX (PS2)

Лучшая многопользовательская игра:
Phantasy Star Online (DC)
Gran Turismo 3 (PS2)
Tank Wars Web
Black & White (PC)

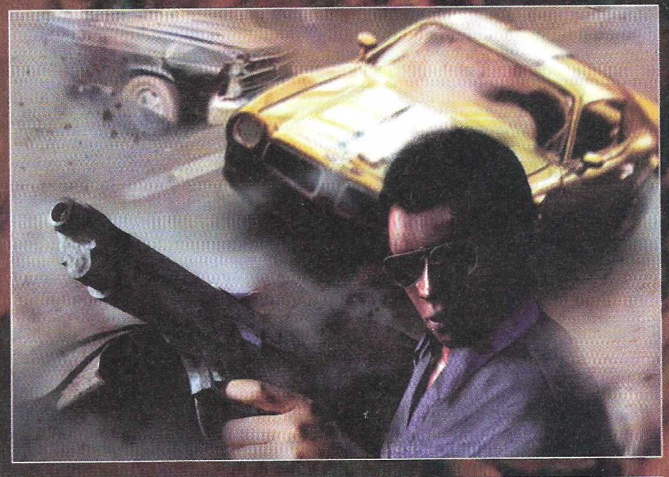
Лучшая анимация:
Black & White (PC)
Driver 2 (PSX)

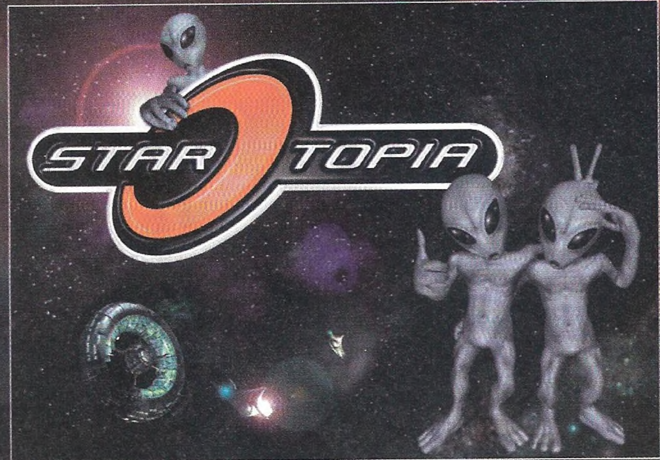
Приз за интерактивность:
Black & White (PC)
Creatures Docking Station

Лучшее музыкальное оформление:
Shogun Total War: Warlord Edition (PC)
Black & White (PC)
Edge Of Chaos: Independence War II (PC)
Clive Barker's Undying (PC)

Лучшее звуковое оформление:
Conker's Bad Fur Day (N64)
Medal Of Honor Underground (PSX)
SSX (PS2)
Max Payne (PC)

Приз за технические инновации:
Black & White (PC)
DIGIMASK
FREQUENCY (PS2)





ОЦЕНКА:	7
Графика:	7
Геймплей:	8
Управление:	7
Звук:	7

Название: From Dusk Till Dawn
Разработчик: GameSquad
Издатель: Cryo Interactive Entertainment
Жанр: Action
Системные требования:
(рекомендуем): P-III 600; 128 Mb RAM



Вечера на хуторе близ «Titty Twister»

Чтобы вы смогли представить себе игру **From Dusk Till Dawn** поточнее, вот рецепт ее приготовления. Берем фильм с одноименным названием, вырезаем оттуда немного общей атмосферы «мясокомбината по переработке вампиров». Не забудьте выловить имя героя Джорджа Клуни (Сет Гекко) и еще парутройку недругов. Теперь накидываем специй: всяческие монстры, мутанты и, конечно же, вампиры. Выливаем все это на заранее приготовленную архитектуру игры. После берем *Alone in the Dark*, *Devil Inside* и вливаем в общую массу, после чего сильно размешиваем. В конце подогреваем все это рекламой и запихиваем на CD — вот и готов FDTD, правда, немного подгоревший...

Поиграв от заката до рассвета в FDTD вруг осеняет — да это же обычный, ничем не примечательный экшн. В игре нет ничего захватывающего, кроме необходимости постоянно стрелять в неизвестно откуда появляющихся монстров попеременно меняя weapons. Ах да, еще есть «хитрые» задачки на открывание дверей или же на то, как завалить босса уровня, который прямо и перпендикулярно ложил на ваше самое убойное оружие.

Кстати, самого оружия в игре оказалось действительно немало, а вот с патронами ляпсус вышел — они ограничены в количестве. В принципе, такой подход вполне понятен — разработчики пытались установить баланс по принципу «ты мне — я тебе», но как же тогда быть с сумасшедшим Action без ограничений? Он проявляется разве что в местах с автоматической пушкой или стационарной снайперкой, где Сет Гекко может отвести душу, поливая тварей градом пуль, пока не окажется по колено в гильзах изрядно смоченных слизью. В других же случаях приходится использовать веками проверенный алгоритм: стреляем вампиру в таблище и, пока он находится в непонятке, пробиваем его грудную клетку небезызвестным осиновым колышком, экономя при этом заряды и поправляя уровень здоровья персонажа.

И так бы нам просто жилось, если бы не были трупаки такими умными и проворными («+» разработчикам AI). Они все уже хоть и не первой свежести, но под огонь не лезут. Напротив, монстры пытаются любыми возможными путями обойти (обползти, облететь...) противника, применяя иногда на диво умную тактику. Вот поэтому и приходится со всеми этими жителями FDTD бороться, используя разную для каждого вида манеру боя — кого со стены содрать, кого, наоборот, туда поглубже запихнуть, иного же вообще по ней размазать.

Для помощи в борьбе с кровожадной братией, а может, и для большей схожести с киношным братом главный герой таскает за собою (далеко не по доброй воле) напарников. Эти партнеры даже команды отдают, якобы в целях развития сюжета. Кроме того, они часто подставляют вас под зубы вампиров, так как сами они считают себя великими храбрецами — от мертвяков убегать не спешат, но и стрелять тоже не всегда решаются. Вот из-за этого и приходится прикрывать их своей могучей широкой спиной от недовольных оппонентов.

А теперь пришла очередь «болотных комплиментов» и недовольных фырканий в сторону разработчиков. Главным объектом издевательств стала графика. Создатели нас не то что удивили, а поразили ее скудостью. Как можно было во время GeForce 3 так извращаться над всеми персонажами и окружением? Модели героев слеплены халтурно, угловато, со значительными графическими дефектами, плюс еще и то, что они неестественно передвигаются.

Гонивом номер два будет архитектура игровых уровней. Помните *Devil Inside* («Дьявол Шоу») — как там все было красиво и органично. А теперь самое интересное — FDTD использует именно «дьявольский» движок THEO. И что получилось — серая, неорганичная масса вместо яркого красочного окружения, со всех сторон недоделанные стены, редкие, плохо сделанные дверные проемы. Когда гуляешь по лабиринтам FDTD, то словно переносишься в графику времен *DOOM 2*, и, видимо для того чтобы лишний раз не позорится с ландшафтами, Сет Гекко напрочь лишен возможности прыгать.





Самое смешное во всей этой истории то, что такая хилая графика требует неимоверных ресурсов. Понятное дело, если бы на экране разворачивалась захватывающая дух картина, но в данном случае такие аппетиты — это уж слишком.

Игру FDTD можно рассматривать в двух аспектах. Под критичным взглядом геймера игра выглядит лажаво, но если говорить о ней как о внедрении фильма в мир компьютерных игр, то все же можно сказать что разработчикам это удалось. Синематографичность происходящего, лихой сюжет и киношная атмосфера все-таки накидывают пару очков игре. Так что, кому нравится кино — добро пожаловать, а любителям качественных компьютерных боевиков — до свидания.

Юрий Гладкий

Название: NHL 2002
Разработчик: EA sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: спортивный сим
Системные требования: PII 300, 32 MB RAM, 4MB VRAM, 100 MB свободного места на жестком диске, mouse, sound card, DirectX v8.0.

ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	10
Звук:	10

Вот шайба пролетела и... У-р-р-а-а!

Ни для кого не является секретом, что в мире существует только две неоспоримые истины. Первая гласит, что великий Элвис не умер, а просто улетел домой, на небеса. Со второй тоже трудно не согласиться — в хоккей играют настоящие мужчины. Это изречение известно еще с незапамятных времен. Ну, не то чтобы с незапамятных, но последние сто лет — точно. И ведь действительно, трудно представить, как на ледовый стадион выходит бесстрашная дружина накачанных, девяностокилограммовых девчонок, которые только и мечтают, как бы начистить друг дружке физиономию. Факты, как говорится, налицо, хоккей наряду с бейсболом остаются единственными видами спорта, в которых не участвуют представительницы прекрасного пола. Вы спросите, к чему я клоню, рассказывая все это. А ни к чему. Просто так. Надо же было с чего-то статью начинать. Во как.

При всей своей любви к футболу, я не могу не согласиться, что из ежегодных серий спортивных симуляторов от EA sports, именно *NHL* достойна носить звание лучшей из лучших, обходя *Fifa* и *NBA live* по качеству графики, озвучки и геймплея. *Madden NFL* (американский футбол) я в расчет не беру, так как он не представляет для нас большого интереса. И что в нем американцы находят? Ну, разве что группу поддержки ☺.



Ладно, переходим к тому, из-за чего весь этот сыр-бор разгорелся. Многие из вас, уважаемые геймеры, знают, что большая часть релизов, намеченных на лето, откладывается, как правило, на глубокую осень или, что еще хуже, на Рождество. Делается это все, конечно, не просто так, а из-за желания получить большую прибыль. Ведь всем известно, что именно на этот период приходятся самые высокие показатели роста продаж. А во всем развитом мире существует такое понятие как лицензионное ПО. И хотя оно довольно неплохо уживается с другим понятием под названием высокая и стабильная зарплата, западным подросткам все-таки накладно выкладывать от пятидесяти убитых енотов за компьютерную игру, пусть даже и очень хорошую. Однако надо же им чем-то себя занять. Не целыми же днями друг в друга из отцовских магнумов палить. Вот и устраиваются бедняги посудомойками в близлежащие бары в надежде хотя бы до рождественских праздников скопить на вожделенный компакт в красивой упаковочке.

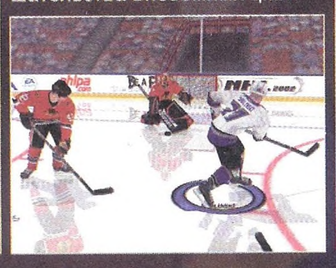
Вот тут-то и случилось приятное недоразумение. Рождество еще не наступило, а я уже хороший. В том смысле, что **NHL 2002** уже проинсталлирована на моем компьютере. Что ж, довольно неожиданный поворот событий. Честно говоря, именно в это время увидеть игру не ожидал. Думал, EA sports не раньше ноября разродятся. Уважили, ребята, уважили.

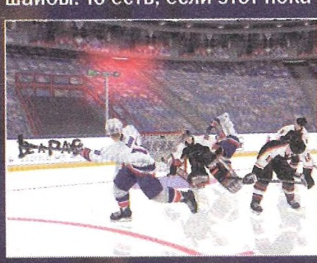
Решили, наверное, что от добра добра не ищут и особых изменений по сравнению с *NHL 2001* можно не вносить. А может, ожидаемый выпуск в розничную продажу Xbox поменял их планы? Да и вариант вмешательства внеземных цивилизаций отбрасывать нельзя ☺. Так или иначе — чем гадать, лучше запустить игру и все сразу встанет на свои места.

Вступительный видеоролик пересказывать нет смысла. Еашники никогда не делали плохих роликов и этот не исключение. Смотришь и жалеешь, что в детстве тебя не отдали в секцию хоккея.

Теперь — непосредственно о самой игре. Невзирая на мои вышеприведенные разглагольствования, необходимо отметить, что лучшая спортивная игра прошлого года *NHL 2001* поставила перед разработчиками планку, которую даже нашему Сергею Бубке с его неизменным шестом было бы трудно преодолеть. Но те, видать, были другого мнения о своих возможностях и в грязь лицом не ударили, сразу вывалили на нас кучу нововведений относительно последней части игры. Первое из них бросается в глаза еще при оценке хоккеистов. Кроме привычных характеристик, таких как скорость, отбор и сила броска, появилась еще одна — контроль шайбы. То есть, если этот пока-



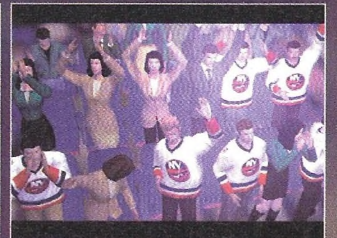














затель у игрока слабый, то отобрать у него шайбу в игре будет не сложнее, чем стибрить конфету у Стиви Вандера. Кроме этого особое внимание уделяется и времени владения вашей маленькой черной резиновой подружки (не подумайте ничего плохого). Только-только получив пас, можно очень быстро расстаться с шайбой, которую вмиг отберут у вас соперники. Это делает ход игры более динамичным и захватывающим. Также обновился процесс создания игроков, что позволяет делать хоккеистов различных амплуа. Например, защитника атакующего плана или форварда с исключительными атакующими способностями. Во время матча начинаешь чувствовать, насколько возрос AI полевых игроков и вратаря. Теперь забросить шайбу «сдуру» станет намного сложнее, а ловила еще и предугадывает развитие ваших комбинаций, так что постоянно забивать одними и теми же способами не получится.

Появились так называемые карточки игроков. Нет, вы не подумайте, никто их предупреждать и удалять не собирается. Кому охота по зубам получить. Все намного прозаичнее. В течение матча игрок зарабатывает очки, которые впоследствии могут быть обменяны на карточку. А уж с ее помощью можно получить доступ ко всевозможным кодам и видеофрагментам. Мелочь вроде, а приятно.

Теперь о том, что касается графического оформления. И тут разработчики идут в ногу со временем. Обладателей современных видеокарт можно поздравить. Во-первых, с самими видеокартами, а во-вторых, с тем, что *NHL 2002* полностью поддерживает все их навороченные возможности. Появится новая анимация вратарей и усовершенствуется анимация игрока, владеющего шайбой. Использование новых камер делает просмотр повторов сравнимым с хоккейным матчем по телевизору. Игра стала более аркадной. Например, во время выхода один на один с вратарем включается камера, создающая эффект присутствия. Атмосфера в этот момент просто непередаваемая. Вы слышите лишь стук собственного сердца и рев трибун, а в душе ощущаете себя, как минимум, Марио Лемье.

В заключение скажу, что первые впечатления о *NHL 2002* самые положительные. И даже больше — игра получилась действительно великолепной. И быть бы ей игрой номера, если бы не *Commandos II*. В общем, настоятельно всем рекомендую.

Андрей Гайдут

Название: Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge
Разработчик: Westwood
Издатель: Electronic Arts
Жанр: RTS
Системные требования: P II 300, 64 Mb RAM



ОЦЕНКА:	9
Графика:	9
Музыка:	10
Геймплей:	9
Управление:	10



Бедный Юрик

Мальчик сидел на скамеечке возле своего дома и играл в солдатиков. Над головой его щебетали птицы, а в ногах, не мытых со времен изобретения водопровода, копошились подозрительного вида насекомые. Просто идиллическая картина, если бы не одно «но». Именно в этот день мальчику стукнуло двадцать шесть лет, и густая щетина заставляла уже задуматься о хлебе насущном и о бренности всего живого на земле.

Вдруг началось какое-то странное шевеление в листьях возле соседнего дуба. Земля разверзлась — и на свет божий вылезла неопрятного вида фея в грязном сарафане. Бородатый мальчик удивился и почесал макушку. Макушка ответила ему тем же, и он пнул пса ногой. Фея шатающейся походкой подошла вплотную и скверный запах перегара ударил в лицо. «Ты что делаешь?» — спросила мальчика фея гнусавым голосом, полным печали. «Воюю», — ответил тот. «А хочешь по-настоящему?» Парень оживленно закивал головой. Раз! — и перед ним неизвестно откуда появился компьютер. Два — и в руках оказался компакт-диск с игрой. «**Red Alert 2: Yuri's Revenge**» — заметил подросток.

Да, в жизни и не такое бывает. Что здесь сказка, что правда — вам судить. Но в одном я уверен на сто процентов. Клонирование людей могут запретить во всем мире, но клоны C&C будут появляться до тех пор, пока живо человечество. И потусторонние силы здесь ни при чем. Буржуи из Westwood хотят грести деньги лопатой, но призывают на помощь харвестеров. Что ж, поможем им в этом. Предлагаю каждому купить по два компакта новой игры, чтобы ускорить процесс обогащения американских товарищей. Девять лет играть в одну и ту же игру — это уже не привычка. Это, скорее, диагноз.

Но на этот раз разработчики решили побаловать нас чем-то кардинально новеньким. Не настолько, конечно, чтобы внести долгожданную трехмерность, но четырнадцать свежих миссий нам гарантировано. А также новые многопользовательские карты, юниты и музыкальные темы. Ах, простите, сюжет тоже не мешало бы рассмотреть.

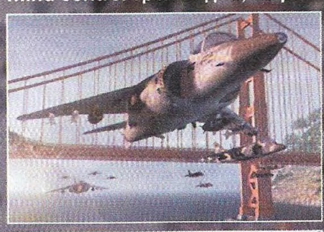
После того как в финале RA2 силы Союзников расправились с генералом Романовым и оставили его доживать последние свои дни в тюряге,



на авансцене появился новый персонаж. Зовут его Юрий и он, как и большинство людей на этой планете, спит и видит себя повелителем мира. Амбициозный молодой человек, ничего не скажешь. Плюс ко всему — простыми угрозами с его стороны дело не ограничилось. Этот психопат, видите ли, обладает недюжинной силой внушения. Активируя по всему миру так называемые Psychic Dominators, он добивается подчинения всех людей, находящихся на этих территориях и собирает свою собственную армию. Вследствие этого двум противоборствующим сторонам ничего не остается, кроме как объединиться и выступить против нарушителя мирового беспорядка.



Основным козырем Юрца (за которого можно сыграть лишь в многопользовательской игре) являются всевозможные неприятные манипуляции над разумом вражеских войск. Например, можно переманить на свою сторону неприятельских юнитов или переместить чужую технику поближе к башням. Присутствует также mind-control трех видов, выра-





жающийся в способностях Юрия летать на непонятного вида платформе и одним усилием воли уничтожать всех слабонервных вокруг себя или контролировать до трех вражеских юнитов одновременно. В целом, тема дезертирства и предательства проходит через весь процесс игры тонкой красной линией. Да и сам лжепророк не чист в этом отношении. Из более привычного оружия представлены такие заслуживающие внимания экспонаты, как субмарина Boomer и Летающая тарелка (прям как в «Дне независимости»).

В противовес этому скромному арсеналу советские и союзнические силы предоставили огромненные боевые крепости (не забудьте туда запихнуть свою пехоту), сметающие все на своем пути. А чего только стоят «морские котики», Guardian Gi и Robot Tank! Просто загляденье. Такую заварушку можно устроить...

Плюс эксклюзивно у русских в наличии имеются: Борис (не скорая медицинская помощь, а умелый полководец), начиненные взрывчаткой грузовики, Telsa Tank, Siege Chopper, кубинские террористы и ливийские смертники. Причем наличие последних двух видов массового уничтожения в свете недавних событий в мире выглядит по меньшей мере не политкорректно. Оставим это на совести разработчиков.

Видеовставки, ради которых большинство людей и играет в C&C, по-прежнему остаются на высоком уровне исполнения. Ну, кто бы сомневался! Эти ребята над собой смеяться умеют. В целом игра вышла неплохой. И если для вас последние девять лет слово Harvester не является пустым звуком, то свою порцию хорошего настроения от **Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge** вы получите. А в недрах Westwood, как обычно, зреют все новые и новые вариации на тему красного цвета.

Гайдут Андрей

ОЦЕНКА:	9	**Название:** Red Faction
Графика:	10	**Разработчик:** Volition
Музыка:	10	**Издатель:** THQ
Геймплей:	9	**Жанр:** 3D FPS
Управление:	9	**Системные требования:** P2 400, 128 Mb, 3D видеокарта с 16 Mb



И на Марсе будут яблони цвести...

Все начиналось с того, что босс компании Volition солнечным ранним утром проснулся с головой, тяжелой после вчерашней пирушки. Не найдя дома антипохмельного средства, он, голодный и злой, отправился на любимую работу. В офисе сидела и мирно резалась в ими же созданный *Descent* команда разработчиков, другие же, попивая кофе, обсуждали приключения на любовном фронте. Махнув на все рукой, босс прошел в свой кабинет. На столе уже лежал материал по новому движку GEO-MOD, а также принесенный секретаршей его любимый шоколадный батончик «Mars». Работа что-то не клеилась, поэтому он решил включить телевизор — по одному из каналов опять показывали забастовку шахтеров какого-то европейского государства... и тут его осенило. Бунтующие шахтеры, GEO-MOD, Марс — да это же...

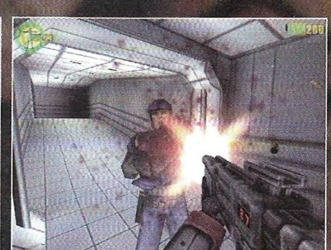
Не знаю, может быть, все начиналось и по-другому, но фактом остается то, что игра **Red Faction** недавно увидела свет.

На одной красной планете, имя которой Марс, жила-была корпорация ULTOR. Эксплуатировала она огромное количество людей, заставляя их рыть шахты марсианские с целью добывания руды и камней необыкновенных. Но, как часто бывает в таких историях, появился вдруг в шахтах паренек коренастый по имени Паркер. И объяснил он шахтерам, что жизнь-то у них паршивенная, зарплата маленькая, работа адская, да еще и молока за вредность не дают. И взревели горняки, и взяли они кирки да молоты в руки, облачились в одежды красные (читай революционные), и поднялись на борьбу против эксплуататоров с голубой кровью и такого же цвета символикой. Но много говорить в обзоре о литературности сюжета было бы немножко не к месту, поэтому обратим наши взоры к другим, не менее интересным, вещам.

Когда видишь своими глазами, что такое графика на движке GEO-MOD, то почему-то сразу теряются в памяти все дифирамбы касательно его оригинальности. Мы, конечно же, получили хваленую возможность рыть проходы и тоннели, подобно кротам, в местах, где они просто не существовали раньше, или же взламывать двери с помощью умелого нажатия на спусковой курок «рокет лаунчера» и закладывания динамита. Но обещанной полной свободы действий все же не получилось, так как специально для поддержания баланса были введены пуленепробиваемые стены, а милые сердцу массированные подрывы возможны лишь под четким руководством «голоса сверху». В принципе, это все тоже красиво, но где же обещанные новаторство и оригинальность?

Возможно, с целью оправдать себя девелоперы ввели показательные фрагменты с разбивающимися стеклами. При этом разбивание стекла и последующее его разлетание





во все стороны (причем с учетом места, куда именно попала пуля) смотрится очень впечатляюще. Для пущей реалистичности также была введена необходимость оценивать то, что ты собираешься отстрелить, чтобы, например, падающий с потолка сталактит тебя случайно не зашиб насмерть.

Кое-что хотелось бы сказать и о архитектуре уровней. Хитрые разработчики воспользовались очень интересным способом скрывать неудачные сцены — они просто налепили огромное количество ламп и фонариков, которые своим свечением отвлекают от всматривания в игровые глубины. Кроме того, возможные недоделки оказались просто скрытыми в клубящемся тумане. Умно. В целом же игровая графика получилась жирненькой — огромные марсианские ландшафты вкупе с мелкими визуальными деталями смотрятся очень мило.

Отдельное спасибо Volition за арсенал оружейный. Вот уж действительно порадовали. Здесь и двенадцатимиллиметровый пистолет, и assault rifle, submachine gun, heavy machine gun, и даже «рельса» и др. Кроме этого существует и оружие, использование которого предопределяется местоположением. Например, очень практичным является загон противников в глухой угол и забрасывание туда же гранаты или красивый съем патруля с дальнего расстояния неизменной снайперкой.

Можно нацепить медальку девелоперам и за внедрение в игру аркадных элементов, то бишь всяческого транспорта. Главной заслугой можно назвать удачно рассчитанное время проезда на разных «попутках». И еще: подлодка, джип, катер на воздушных подушках, вездеход, машина-бурилка — все одинаково легки в управлении, а также прекрасно вооружены, бронированы и, самое главное,— интерактивны.

Под конец хотелось бы заметить, что, хотя Red Faction и балуется недоработками, общая игровая динамика, сдобренная видеовставками-на-движке все же берет верх и заставляет в очередной раз кликать на красную иконку на рабочем столе.

P.S. Умные люди вот что говорят: если у вас тормозит Red Faction, то попробуйте отключить функцию FSAA, если не поможет — отключите SBLive, иначе — ждите патча или делайте апгрейд.

Юрий Гладкий

Название: Deer Avenger 4
Разработчик: Hypnotix
Издатель: Simon & Schuster Interactive
Жанр: 3D action/пародия на охоту
Системные требования: P2-450, 64Mb, 3D acc.

ОЦЕНКА:	8
Графика:	8
Музыка:	7
Геймплей:	9
Управление:	8





Я люблю людей!





«Меня зовут Bambo. Раньше я был молодым и красивым американским оленем. У меня было все — сила, слава, авторитет в лесу. Я жил и наслаждался существованием: гулял, кутил с оленихами, разбирался при необходимости с обнаглевшими лосями — в общем, прожигал житуху-молодуху на все сто. Потом пришли эти грязные (CENSORED) и (CENSORED), я бы даже назвал их (CENSORED) — короче, охотники. И все было бы нормально, если бы у меня не поехала крыша. Да, я шизонулся, сошел с ума, двинулся, сдурел — и все из-за этих людишек. Но я не сдался, как они ожидали, а начал действовать...»

*Как вы уже догадались, этот неизвестно как втиснувшийся ко мне олень пытался рассказать вам о игре **Deer Avenger 4**. Эта пародия на охоту по горло забита всяческими шутками преимущественно похабного характера, но это, как я полагаю, отнюдь не отгоняет от нее любителей оригинальных и очень смешных игрищ. И... извините, здесь опять этот сумасшедший просит слова.*

«...Я вышел на тропу войны, войны с этими разжиревшими и вечно пьяными «любителями природы». Не знаю почему, но в голове у меня все чаще стал звучать голос «Kill'em ALL!». Самое странное, что он мне очень даже не мешает, а доставляет даже чувство уверенности в правильности начатого дела.

Для начала я узнал (не без помощи внутреннего голоса), что охотничков по лесам шляется штук двенадцать. Заранее расчистив стену моей пещеры (да, именно пещеры, а то, сами знаете, дождь, снег...) под будущие трофеи, которыми собирался впоследствии любоваться перед экраном моего домашнего кинотеатра, я отправился на охоту.

Если кто-то из вас подумал о том, что разделаться с хантерами я решил исключительно своими руками — «ха, ха!» вам в лицо. Видели когда-нибудь фильмы «Рэмбо» или «Коммандос»? Так вот, прикид у меня получился почти такой же. А что мне терять — все равно уже больной на всю голову. Кроме того, обнаруженная мною раньше винтовка двенадцатизарядная оказалась очень кстати в трудное нынешнее время. Уже позже, замочив с пяток разгулявшихся homo sapiens, пополнил арсенал шотганом, луком, базукой, хотя для такого бойца, как я, все равно с чего валить очередную «утку». Плюс ко всему, я обладаю великим даром — портить воздух смертельными ветрами, особенно после употребления в пищу содержащих бобы продуктов.

Короче, Я — очень крутой обезбашенный олень.

После долгих наблюдений я выяснил, что все эти человеки до ужаса примитивны и действуют только под воздействием определенных факторов. Получилась такая вот интересная цепочка: жратва-алкоголь-секс-сон-жратва. Это наблюдение мне потом очень помогло.

Найти человека в лесу оказалось не так уж и сложно. На самом деле они сами же себя и выдают — понабрасывали повсюду то жестянок из-под тушенки, то баночек из-под пива. Плюс ко всему эти дебилы себя еще и дымом незатушенных костров выдают. Нет, ну разве они после этого не (CENSORED)?!

Понаблюдав за всеми этими бесчинствами, мне удалось полностью раскусить их развращенное нутро. Чтобы вывести какого-нибудь охотничка на открытую местность с целью дальнейшего его превращения в сувенир, можно подбросить им в лагерь ящичек пивка, сырка под закусочку или порножурнальчик — тоже безотказно срабатывает для отвлечения внимания.

Кроме этого, жалкие людишки отлично ведутся на различные крики типа: «Что-то в этом лесу так скучно, а я такая гоненькая...», «Ну где же все? Некому даже попробовать мой свежесваренный самогон!», «Ребята, а чей это бумажник?». Здесь главное подобрать в голосе нужную интонацию — и клиент готов...»

Ну вот, вроде бы этот свихнувшийся закончил свою историю. Теперь может и мне получится пару фраз вставить. Что?!? Еще нет. Ладно, договаривай.

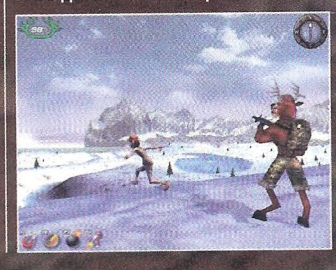
«Эй, ребята! Здесь никто не видел мужика пузатого с пропитым лицом, банкой пива в одной руке и Плэйбоем в другой — я его уже третий час клею. Стоп. Да это же он! Утипути, мой маленький, как же я вас всех люблю...»

P.S. У меня просто нет слов.

Юрий Гладкий







ОЦЕНКА:	7
Графика:	6
Музыка:	8
Геймплей:	9
Управление:	7

Название: One Piece Mansion
Платформа: PlayStation
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: Puzzle

Симулятор коменданта



Каждый человек должен пожить в общежитии, потому что это просто здорово. Тут, как говорится, no comments.

И в любом общежитии обязательно есть комендант. У всех сохраняются об этом человеке свои, особенные, впечатления. Например, моя комендантша была довольно дружелюбной. Правда, она ругала нас за то, что мы не убирали в комнате, «громко слушали музыку» по ночам и обижали девушек из соседней комнаты. Еще ей не нравились тараканы в недопитых пивных бутылках, поющие «Эх, дубинушка, ухнем!», и носки, висящие на люстрах. Но в целом наше с ребятами сотрудничество с администрацией общежития было довольно конструктивным, как любят говорить в нашей Верховной Раде. Сильно не пугайтесь, я не начал на страницах журнала вести рубрику «Моя биография, и как я докатился до такого состояния». Просто вышла давеча на плейстейшн ван одна кульная гейма (как модно говорить в некоторых кругах). Сразу оговорюсь, про графику ни слова. Неловко как-то вспоминать про графику игры на PSOne во времена макс пайнов, файнал фентези и разных приставок нового поколения.

Но вернемся к игре. Она являет собой пазл. Пазл несложный, но довольно увлекательный. Вы — владелец дома и сдаете в нем квартиры различным жителям. Зачем я завел бодягу про комендантов, общагу и грязные носки? Мне кажется, что от термина «домовладелец, сдающий квартиры внаем» тянет буржуйством и сериалом Мелроуз Плейс. А вот комендант в общаге — образ для нас знакомый и, может, даже иногда позитивный. Тем более что задания в игре у вас будут самые что ни на есть комендантские. Нужно заводить новых жильцов, расселять их и тасовать туда-сюда, подбирая подходящих соседей. В игре существует большое количество типов квартиросъемщиков, начиная от ди-джеев и молоденьких девчонок и заканчивая бойцами сумо и ниндзями. Придется следить, чтобы люди, которые у вас поселились, оставались веселыми и не испытывали стрессов. Потому что жилец, которому плохо живется, рано или поздно уходит. Знаете, как в русском а ля Stylus переводе американских фильмов: «он уходит, нет, мы теряем его». В игре эмоции жильцов подаются в виде разноцветных шкал, символизирующих состояние от нервного расстройства до полного счастья с праздничным пусканием слюней.



Не будем слишком вдаваться в тонкости игрового процесса, сами попробуете. Важно другое. Комбинируя жильцов, вы избавляетесь от тех из них, кто вам нежелателен и затрудняет прохождение уровня. Кстати, пару моих друзей тоже недавно из общаги выгнали, не приложу ума за что, милейшей души были люди.









В доме будут случаться неприятности — вроде пожара или нападения грабителей. На этот случай имеется ваше воплощение в виде девочки с пожарным шлангом, свистком и т. д., которая под вашим



чутким руководством борется со всеми проблемами в доме. Для того чтобы она не тратила много времени на передвижение, придется стоить лифты.

Собирая хороших квартиросъемщиков и отсеивая неликвидов вроде сварливых старух, вы постепенно увеличиваете величину вашего дома (естественно за счет заработанных за сдачу комнат денежек). Возможны два варианта игры. Первый — играть «прохождение», выполняя в каждом уровне задания вроде: построить 15-этажный дом или заставить всех ниндзей убраться на фиг из квартир. Второй — бесконечная игра до тех пор, пока твой домик не станет небоскребом, и ты не войдешь в историю как человек с самым большим high-score в истории компьютерных игр. Сказать больше нечего. Играть можно.

Игорь Предко

Название: Resident Evil: Code Veronica X
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: adventure/survival horror

Оценка:	10
Графика:	11
Геймплэй:	10
Управление:	8
Звук:	9

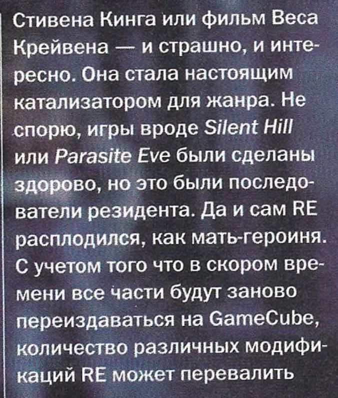
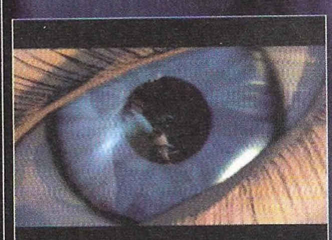




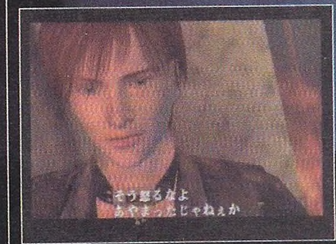


Очень страшное, но не кино

Я специально дождался часа ночи, чтобы писать об этой игре, такая уж у нее «ночная специфика». Начну я издалека. Когда-то давно, будучи еще школьником, я гулял по родному городу и, от нечего делать, зашел в магазин с гордым названием «Сони-Панасоник». Один из продавцов играл в какую-то игру на PlayStation. Игра была от третьего лица и с удивительно красивой графикой. Женщина, вооруженная пистолетом, шла по коридору, в конце которого мужчина с нездоровым цветом кожи поедал тело какого-то другого мужика без явных признаков жизни. Игравший, как и я, всерьез обомлел от такого зрелища, за что немедленно поплатился. Зомби (а кто кроме них так любит поесть человечину) обратил свое внимание на новоприбывшую и решил устроить себе десерт. «Вау! — подумал я, — жалко что таких игр нет на моей 16-битке». Да, не сложилось у Resident Evil с приставкой Sega Mega Drive 2. Но ничего, зато игры этой серии появились не только на «родимых» соньках № 1 и № 2, но и на Nintendo 64, Sega Saturn, PC, Dreamcast, ждите также «ретроспективных показов» и «новых серий» на GameCube. Приличная подборка, не правда ли? Хочется задать один банальный, но довольно логичный вопрос: в чем же секрет успеха? Когда первый RE появился в 1996 году, он был признан лучшей игрой года. Говорят, что эта игрушка создала новый жанр: survival horror. Хорошо, что создатели не пошли до конца в выполнении своих планов, по которым RE должен был стать стрелялкой от первого лица. Так что же такое этот диковинный survival horror? Это когда во время игры тебе страшно, и единственное желание, которое тебя переполняет,— выжить любой ценой. Это когда ты идешь по коридору, а на тебя неожиданно нападает огромная собака, причем происходит это так внезапно, что не успеваешь даже испугаться. Это когда зомби, которого ты вроде десять раз как убил, хватает тебя за ногу. Это когда патроны заканчиваются в тот самый момент, когда ты чувствуешь за спиной чье-то зловонное дыхание. RE — как книга Стивена Кинга или фильм Веса Крейвена — и страшно, и интересно. Она стала настоящим катализатором для жанра. Не спорю, игры вроде *Silent Hill* или *Parasite Eve* были сделаны здорово, но это были последователи резидента. Да и сам RE расплодился, как мать-героиня. С учетом того что в скором времени все части будут заново переиздаваться на GameCube, количество различных модификаций RE может перевалить

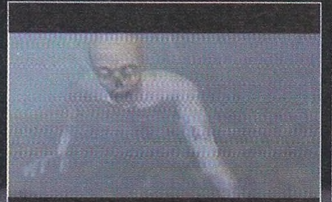















за десять. Сегодня я обращу ваше пристальное внимание на игру, которая вышла в августе на PS2 и называется **Resident Evil: Code Veronica X**. Если убрать из названия букву X, получится то, чем уже более года наслаждаются пока еще (до окончательного воцарения приставок будущего поколения) счастливые владельцы Dreamcast. Спросите, зачем описывать старую игру? Начнем с того, что есть некоторые изменения в версии для Сони. Да и потом, не было, к нашему общему с вами сожалению, журнала «Шпиль!» в 2000 году, а мимо хита, каким, безусловно, является Resident Evil: Code Veronica (с X или без него), никак нельзя пройти мимо.

…Прошло три месяца после окончания операции под кодовым названием *Resident Evil № 2*. Разобравшись с кучей нечисти в Городе Енота, Клер Редфилд решает отправиться на поиски своего непутевого брата Криса, застрявшего где-то в Европе. Клер ведет собственное расследование и пытается пошпионить малехо в компании Амбрелла. Кто не знает, данная фирма занимается отнюдь не производством зонтов, а довольно успешным превращением людей в зомби на протяжении всех частей RE. Конечно же, изначально они проводили добродушные бактериологические опыты на бездомных собаках и слепых ежах, но потом, как всегда, «что-то пошло не так».

Как говорят мудрые англичане, любопытство убило кота. Нашу Клер ловят на промышленном шпионаже и отправляют под стражей в места сильно отдаленные: на остров. Остров этот замечателен тем, что на нем располагается штаб-квартира Амбреллы и дача ее создателей, что ничего приятного героине не обещает. Кстати, могу вас поздравить, RE из закоулков и подвалов наконец-то выбрался на открытое пространство и это пошло игре на пользу. Территория Code Veronica X намного больше, чем в предыдущих главах. Соответственно, и времени на прохождение придется потратить ой как немало. Меньше стало надоедливого лазанья туда и обратно по «проторенным» дорожкам. Но вернемся к сюжету. Клер предстоит не только найти на острове брата, но и убить как можно больше монстров, положить конец ненавистной компании Амбрелла и выбраться на «большую землю». Музыка в игре — под стать заданиям: то динамично-зажигающая, то ожидающе-запугивающая. Для любителей кровавых разборок предусмотрен battle mode, успешное прохождение которого позволяет поюзать некоторые интересные бонусы, среди которых — вид от первого лица.

Играется практически как обычно: убил монстра, подобрал всякого добра, решил несложную головоломку… Делать это придется вдвоем — сначала за Клер, потом за ее брата, Криса. Ненадолго играбельным станет еще один персонаж — Стив Барнсайт. У каждого из них свои фишки. Интересная особенность, позаимствованная из RE2: те items, которые поднимет Клер, будут недоступны для Криса. Так что трижды подумайте, прежде чем что-нибудь брать. Может лучше положить его от греха подальше в item box?

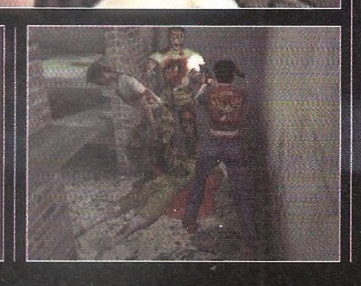
Самые замечательные свойства сюжета — его динамичность и увлекательность. Некоторые из выполняемых заданий приобретают настоящую осмысленность, а не просто формальное: «найди ключ от двери, а то застрянешь тут нафиг и будешь втыкать, пока кто-то шею не прокусит». О том, что в игре присутствует большое количество оружия и много видов монстров, говорить, наверное, излишне. Разве что новые интересные уродцы появились, называются Stretchers (хорошо «выносятся» с помощью стрел со взрывающимися наконечниками).

Ну, теперь осталась такая «мелочь», как графика. Как не трудно догадаться, она наиболее продвинутая во всей серии RE. Любимое дело всех западных обозревателей посравнивать графику в Code Veronica на Dreamcast и на PS2. Я этого делать не буду. Во-первых, чтобы не расстраивать геймеров по обе стороны «баррикад», а во-вторых, мне в облом и это сравнение никому и нафиг не нужно. Графика в целом великолепна в обеих версиях. Ну, двигаются герои, как будто им коленные чашечки перебили, а потом срастили не очень удачно; ну, задний план иногда слабоват — с кем не бывает. Зато все остальное — просто загляденье. Тут тебе и дождики на кладбище, и огоньки красивые, и камера «умная» с зумом, и цвета «цветастые». Играй и радуйся! И не важно, на какой приставке — неповторимый стиль RE никого не оставит равнодушным. И пускай поразит меня Т-вирус «Вероника», если я не прав.









Практикующий на тараканах и кошках генный инженер Игорь Предко



Название: Ooga Booga
Платформа: Dreamcast
Разработчик: Visual Concepts
Издатель: Sega
Жанр: 3D action/puzzle

Оценка:	9
Графика:	9
Геймплэй:	10
Управление:	9
Звук:	8



Маловато будет, ма-ло-ва-то!

Voodoo people — magic people, voodoo people — magic people (и так еще 233 раза).
Prodigy

О чем,собственно, игра? О том, что на маленьком тропическом островке живет несколько племен, поклоняющихся всемогущей богине Ooga Booga, которая сидит в вулкане и всех «строит». Дружить между собой дикари в упор не хотят, а вот добиться покровительства божества совсем не против. Вы выбираете сторону одного из племен и становитесь его штатным колдуном (кахуной, по-ихнему). Ваша цель — победить остальных трех колдунов. Сделать это нужно на довольно ограниченном пространстве острова и за определенное время. Победитель определяется по количеству набранных очков. Смерть невозможна, нанесенный урон просто начисляется в виде поинтов. Вообще игра совсем не кровожадная, скорее прикольная, даже немного обезбашенная. Действие происходит от третьего лица. Трудно отнести Ooga Booga к какому-то определенному жанру. Очень она похожа на deathmatch, потому что нужно все время всех валить, не забывая при этом поднимать разные полезные items, которых разбросано по острову достаточно много. Items, кроме того, имеют привычку появляться в самых разных уголках острова, а не на строго определенных местах.



Выглядит игрушка здорово. Цвета сочные, яркие. Вся графика выдержана в мультяшном стиле. Как сказал один из создателей игры, Ooga Booga немного стебается над полинезийской культурой, и это тоже чувствуется. Персонажи просто смешные (см. **скрины**). Игровой процесс сопровождается своебразным музыкальным сопровождением а ля «Антропология» Диброва.

Из чего же будет состоять наш остров? Кабаны, птицы, статуи, деревья, на которых растут головы (не удивляйтесь, так тоже бывает), богиня, ну и собственно колдуны.

Кабаны — это мирно пасущиеся нежвачные парнокопытные животные семейства свиней. Их можно оседлать и использовать для наскоков на соперника. Кабаны любят сходить с ума и нападать на того, кто в это время проходит мимо. *Птиц* тоже можно использовать как средство транспорта. *Статуи* стоят себе и никого не трогают, у вас же есть возможность склонить их на свою сторону, чтобы они не оставались нейтральными, а атаковали со своих позиций ваших соперников. *Деревья* с растущими на них головами — мотор игры. Собирая их, игрок увеличивает свой потенциал. Головами можно швыряться в соперника, они обеспечивают возможность использования различных видов оружия, за них вы покупаете себе благосклонность статуй. Собирая различные items, вы получаете доступ к магии. К последней относятся огненные шары, молнии, которые обездвиживают соперников, управляемые головы (единственный способ сбить врага, летящего на птице) и «противопехотные» мины. Самый страшный вид магии — катаклизмы, при использовании этого вида вызывается сама богиня Ooga Booga, которая проявляет свой гнев в виде торнадо или дождя метеоров.

Как говорилось выше, в самом начале вы должны выбрать племя, за которое будете играть. Есть четыре варианта. Первый — это племя *Hoodoo*. Уже из названия видна приверженность к колдовству. Нужно сказать, что особенно их привлекает черная магия. Приверженность статуй обходится им гораздо дешевле, чем остальным. У них также наблюдается повышенная выносливость. И естественно, все эти преимущества компенсируются физической слабостью. Следующее племя — *Fatty* — как раз наоборот. Они очень большие и толстые, как следствие — еще и сильные. Но медленные и глуповатые. *Twitchy* — племя дикое, лучше всего находит язык с животными, населяющими острова. Поэтому они дольше всех могут скакать на диком кабане или лететь на птице. Также они очень быстрые. Но маленькие и легко уязвимые. Последнее племя, *Hotty*, наиболее сбалансировано по характеристикам, из особенностей — повышенная эффективность магии огня.

Поговорим теперь о вариантах игры. Прежде всего, это *smakahuna*, который является обыкновенным deathmatch. Следующий вид игры (*rodeo*) является вариантом предыдущего — с той лишь разницей, что очки можно заработать только



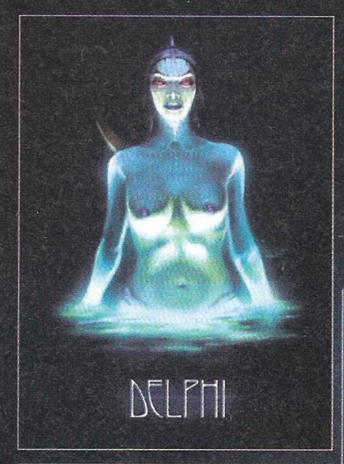
при помощи кабана, сидя на нем или сбивая кого-нибудь с его спины. Как вы понимаете, контроль над этим животным является в rodeo ключом к успеху. В другом варианте, *«кабаньем футболе»*, вам придется загонять здоровую глыбу в ворота соперника. И все. Больше нет ни одного возможного варианта, что очень расстраивает.

Сингл-плеер в Ooga Booga существует только для того, чтобы оттачивать мастерство и открывать секреты. Главная фишка игры — в мультиплеере. Поддерживается как обыкновенный мультиплеер, так и игра на одном телевизоре с разделенным экраном (последнее особенно придется по вкусу отечественным геймерам).

Вот, в принципе, и все.Поверьте мне на слово, эта игра стоит вашего внимания. Только вариантов игры нужно было придумать побольше.

Игорь Предко

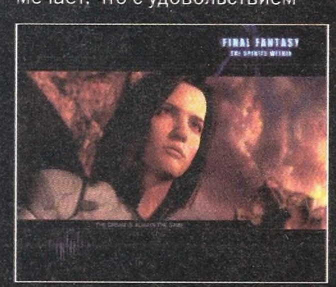
Vsyakaya vsyachina





Директор Planetmoon ради игры раздел сестру

Все помнят симпатичную инопланетянку с оголенной грудью (кое-кому из жителей Америки так и не удалось рассмотреть эти прелести) из забавного экшена *Giants* от компании Planetmoon Studios, но мало кто знает, что прототипом этого странного существа стала родная сестра креативного директора компании Тима Хибера. Ханна Хибер настолько понравилась одному из концептуальных художников компании, что, благодаря уговорам брата, согласилась позировать в качестве прототипа для голубоватой морской героини. Отвечая на вопрос об отношении к своему виртуальному воплощению, Ханна с усмешкой замечает, что с удовольствием увидела бы свою героиню одетой и с более нормальным цветом кожи. Но искусству, как известно, не прикажешь.



Юные хакеры сломали EverQuest

Взлом *MMORPG EverQuest* от Sony и Verant уже стал своеобразным тестом в школе хакеров. Этот многопользовательский ролевик пытаются вскрыть все более или менее активные представители андерграундного сообщества. Но последний случай перешел все возможные границы. Неизвестный семнадцатилетний хакер проник в домашний компьютер продюсера проекта, Бреда МакКвада, и похитил базу паролей сотрудников компании, а также пароли к конференции Sony и всю документацию к еще не анонсированному *EverQuest 2*. Sony, совместно с представителями ФБР, пытается найти анонимного хакера, который несколько дней назад отправил копию всей украденной информации официальным представителям компании. Пока продолжается расследование, секретные документы всплывают в той или иной части Всемирной сети.

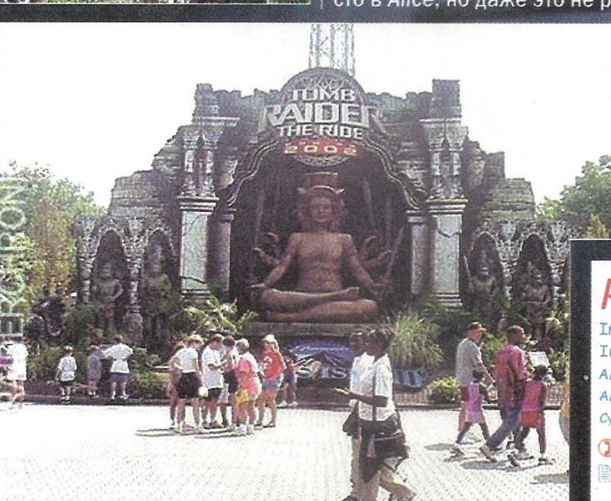


Square готовит книги из серии Final Fantasy

Компания Square, совместно с крупнейшей пресс-сетью Digicube, готовится выпустить серию из пяти книг, раскрывающую подробности создания фильма «*Final Fantasy: Spirits Within*». Все книги выйдут в период с конца сентября по середину ноября этого года исключительно на японском языке. Пятитомник будет включать в себя сценарий, рассказ о создании роликов и впечатления продюсера серии, Хиноробу Сакагучи. Цена каждой книги не превысит 12 долларов США. Официальная премьера Final Fantasy: Spirits Within состоялась в сентябре этого года.

Alice:TheMovie

Работы над еще одним фильмом по мотивам компьютерной игры продвигаются семимильными шагами. Продюсеры проекта в очередной раз поменяли сценаристов, а вместе с ними — и название самой картины. Проект из *Dark Wonderland* превратился просто в *Alice*, но даже это не развеяло туман вокруг предполагаемого актерского состава. Так как переделка *American McGee's Alice* еще не миновала стадию предварительного сценария, речь об участии Элизы Дашку и, тем более, Натали Портман пока не ведется. Впрочем, у картины есть все шансы достичь большого экрана, но не раньше середины весны 2003 года.



Снова виноваты игры

Сразу несколько информационных агентств сообщило о том, что террористы, устроившие локальный апокалипсис в Нью-Йорке, могли тренироваться на *Microsoft's Flight Simulator*. По мнению экспертов, игра от Microsoft не только предлагает детальную карту Нью-Йорка, но и обучает управлению на специфических типах самолетов.

Парк имени Лары Крофт

Компания Paramount Pictures открыла тематический приключенческий парк на территории Охио. На просторах роскошного острова, увитого плющом и лианами, расположился живой памятник виртуальной героине *Tomb Raider: The Ride*. На фоне яростной природы спрятались уютные склепы, механические монстры и прочие чудеса мира Лары Крофт. Путешествие по острову изобилует сценами из одноименного фильма, включая падение сталактитов, побег от гигантских камней и купание в горячей лаве.

Hero of The Game

Название: Commandos II: Men of Courage
Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: Tactical RTS
Системные требования: PII 300, 64 Mb RAM, 4X CD-ROM, 3D Accelerator, 12Mb VRAM, 2048 Mb свободного места на жестком диске, грызун, sound card, DirectX v8.0.

ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	10
Звук:	12



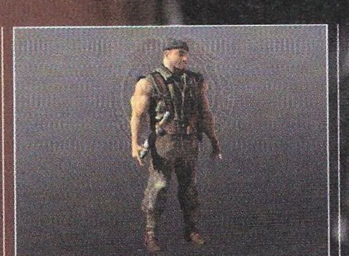
А ля гер ком а ля гер

Придя однажды в редакцию, я, ничего не объясняя, простился с коллегами-редакторами, попросил благословения у охранника и просто ушел. Правда, мне еще пришлось зайти в супермаркет, где я скупился самым необходимым продовольствием и, тоже никому ничего не говоря и не рассчитываясь, отправился домой. Дома же я намазал щеки гуталином, посмотрел в грустные глаза моей кошки, достал три компакта с игрой **Commandos 2** и пропал... Я вернулся из виртуальных военных действий где-то через неделю и увидел вокруг испуганных, и в то же время радующихся за мое возвращение, родственников. Я понял насколько я счастливый человек, а еще — насколько классная игра CMC.

Да, сейчас можно с уверенностью сказать, что **они** вернулись. Вернулись, чтобы снова выполнять самые неимоверные задания в тылу врага, оставаясь при этом незамеченными. Чтобы брать на абордаж чужие корабли, похищать под самым носом у фашистов сверхсекретные документы и взрывать объекты, находящиеся под охраной. Я думаю, вы без труда узнали отважных ребят, приключения которых доставляли нам столько удовольствия во время игры в первую часть *Commandos* (+ не забывайте add-on).



В игре появились новые герои. Например, бестолковый бультерьер с такой милой кошачьему слуху кличкой Whiskey. Своим веселым лаем он любит привлекать внимание врагов, за что часто получает по ушам от своего хозяина. Хотя иногда эта его способность лаять, отвлекая патруль или разоблачая засаду, может спасти вам жизнь. Кстати о хозяине собачки, он тоже новичок, зовут его Spooky. Выглядит он пронырой, да и профессия мелкого

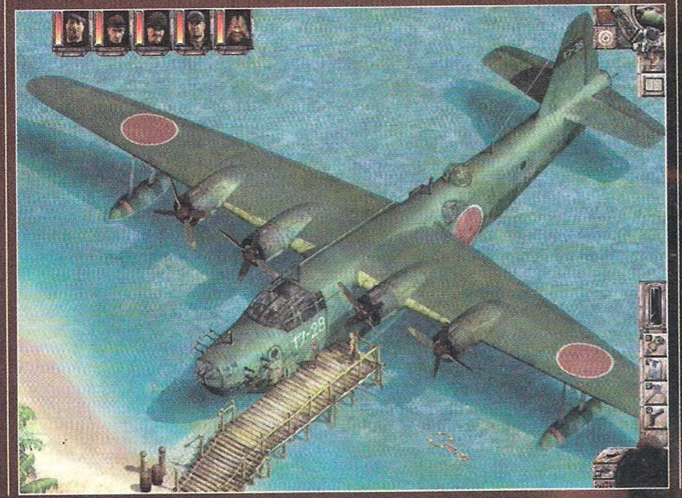


воришки ему подстать. При этом он может быть очень полезен для вскрытия заветных замочков или для милой и безобидной зачистки карманов ничего не подозревающих бойцов. Кроме того, этот юркий малый может иногда залезать в такие дыры, в какие ни один из компаньонов даже не подумает сунуться.

Относительно наших старых знакомых, то им немного изменили озвучку, сделав голоса более мужественными и уверенными; фейсы тоже под-



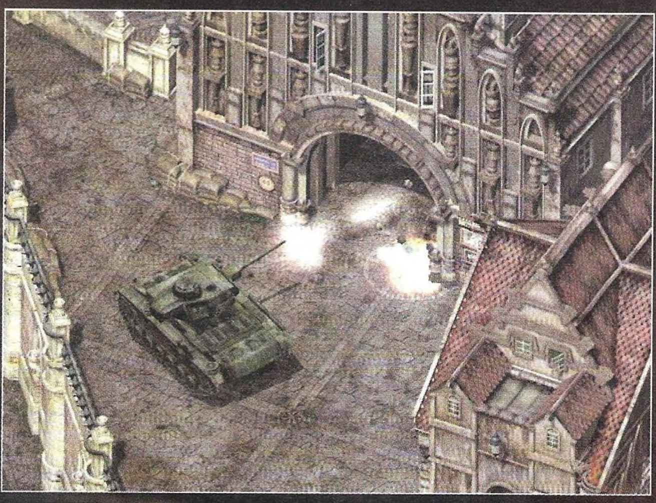
марафетили, так что выглядят они теперь просто по-голливудски. Особенно подрисовка сказалась на Наташе, которая теперь просто «валит» мужиков наповал. Что касается навыков и способностей, то у персонажей сохранились такие возможности, как правый хук кулаком, введение врагов в заблуждение способом переодевания в их форму, а также связывание и перетаскивание тел с целью избежания преждевременной тревоги. Но продолжения для того и су-











ществуют, чтобы развивать и улучшать, поэтому все наши други могут похвастаться новенькими способностями. Это и возможность аквалангиста бесконечно швыряться ножиками, и эффектное запуска-



ние им же гарпуна, правда, теперь только под водой; и нетронутый мощный тесак берета; и возможность отвлечения постовых самыми различными способами (начиная от стука в стенку и заканчивая быстрым лазом на лестницу), оставляя непонятки на лицах супостатов; и приобретенная всей группой возможность плавать... И еще многое другое, о чем рассказывать, не играя, смысла особого не представляется — кроме того, существует встроенный справочник начинающего коммандо, где все красиво расписано.

Относительно управления и интерфейса, то здесь на разработчиках сказалось явное RPG-нашествие, потому что мы получили вещевой мешочек. Сюда, собственно, и сбрасываются все трофеи, которые можно снять с убиенных прямо на поле боя. Не пропало бесследно и множество горячих клавиш, от своевременного и умелого использования которых зависит ваше выживание, но и ухудшается состояние клавы.

То, что графика в игре просто потрясающая, удивит разве что людей, не игравших в первую часть. Еще во времена первого *Commandos* нас поражала детальность прорисовки местных ландшафтов, а теперь разработчики вообще сразили наповал представленной картинкой. Миссии игры обретают на экране весьма наглядное обрамление: ночные вылазки на заныкавшуюся в зарослях бамбука базу противника, случайная Alarm, подкрепленная ярким шоу прожекторов и градом пуль. А здания! Не удивительно будет, если окажется, что для реализации архитектуры игры пришлось нанимать специальную команду архитекторов — настолько все это действительно красиво. Вместе с этим, полностью учитывается география происходящего — от Европы до Азии, с присущей каждому региону природой и нравами. Вот с чем только девелоперы подкачали, так это с прорисовкой мелких персонажей. В принципе, это не бросается в глаза с криком «ВОТ ОН — ДЕФЕКТ!!!», но, когда включается zoom, видны явные недоработки.

Интерактивности в игре прибыло! Как и полагается, практически для любого здания доступны вход-вынос-выход, тщательный шмон по ящикам, подсматривание в окна (ай-ай-ай!) или заброс туда же махоньких гранат ☺. Вместе с тем, любые заинтересовавшие вас сооружения или технику можно исследовать, пощупать, куснуть... Плюс ко всему этому — весь игровой сюжет смачно приправлен прекрасно поставленными видеовставками между уровнями, а также клипцами по достижению ключевой точки. Короче, от скуки во время выполнения очередной миссии в СМС умереть НЕВОЗМОЖНО!

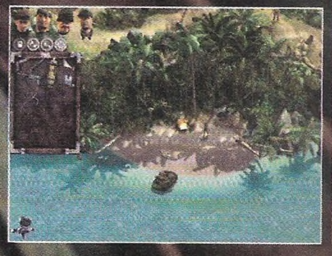
Нельзя упустить и упоминание о реалистичности. По большому счету, реализм вытянул на отлично, но корявые глюки все же обнаружить можно — например, при взрыве огромненного здания находящиеся рядом солдаты даже ухом не повели, хотя и введено понятие звуковой волны. Ну, а в остальном все путем: ввели ограничение количества патронов для всего оружия, кроме пистолета (с пистолетом в бой? шутка?); еще теперь невозможно малой шарой зачистить оживленное поселение, хотя... если с помощью какой-нибудь хитрой уловки... Еще хочу заметить, что игра не суперсложная в прохождении. Конечно, те, кто предпочитает тактику зачистке «на авось», конечно, придется подумать, но даже в режиме самой сложной игры напрягаться сильно не приходится, вот только убивают насмерть.

А о музыке в игре можно сказать одно — саунд-бомба! Вы представляете себе отдельную музычку для каждой миссии? Допустим, представляете, а озвучку каждого игрового момента или события? В общем, неважно, поймите одно — если бы музыку из СМС собрать в кучу и дать послушать специальной комиссии по присуждению премий за музыку в компьютерных играх, то, по крайней мере в 2001 году, обладатель такой награды уже наверняка вырисовался бы.

В общем, если кто-то скажет, что первый Commandos был круче второго — пусть он первым бросит в меня стодолларовой купюрой. Ребята из Pyro Studios сумели сохранить в игре то, что мы так любили, и добавить того, о чем мы так мечтали. Как результат — получилась просто отменная тактика.

Юрий Гладкий











Рулльный рулляка!

Нет, все-таки это непередаваемое ощущение — проехаться за рулем последнего Porsche. И хотя Porsche этот виртуальный, эффект присутствия можно создать с помощью девятнадцатидюймового монитора, неслабой акустической системы и, конечно же, самого руля **Gullimote Trustmaster Racing Wheel (Force Feedback)**. Как только этот замечательный агрегат оказался в наших руках, мы немедленно установили его на рабочем столе. Благо — места он занял не много, так что не пришлось пускать в расход нашу чудо-мясорубку. Весь процесс установки занял у нас не более шести часов. Испугались? Это мы так шутим… иногда. На самом деле не прошло и двух минут, как я, растолкав всех конкурентов, уселся за баранку. Но кроме руля в комплект входят также и замечательные педали. Настолько замечательные, что я даже решил дать поюзать их другу, чтобы он установил это чудо техники на своем бимере. Однако тот вежливо отказался от этой заманчивой перспективы. Ну и зря.

Я не буду проводить социологический опрос на тему «Ваша любимая гоночная игра». И так всем ясно, что это *Need for Speed (1–5)*. Именно на пятой части мы остановили свой выбор и приступили к жесточайшему тест-драйву. И после двух часов беспрерывных гонок пришли к выводу, что руль просто замечательный. Еще через три дня, выиграв все чемпионаты, которые только возможно, мы подумали, что пора заканчивать этот беспредел, иначе можно превратиться в телезомби. Железяка одобрительно завибрировала, как будто соглашаясь с нами.

Испытания проводились в самых разных погодных условиях. Мы даже хотели снарядить экспедицию в Заполярье, но вовремя одумались. Короче говоря, руль с педалями на пару показали себя на славу и вполне оправдывают деньги, потраченные на них. И если вы до сих пор еще играете в гонки по старинке, используя клаву, то модель *Gullimote Trustmaster Racing Wheel* — это вполне весомое доказательство того, что жизнь может быть легче и веселей.

Андрей Гайдут

Руль любезно предоставлен компанией «Формула-А».

Приставка не очень нового поколения, или «А нам все равно»…

Начнем с того, что так любят делать авторы американских учебников. Знаете, они часто пишут в начале книги: «… благодарю мою жену Синди за понимание и моего песика Бадди за то, что он подносил мне тапки и не гадил в доме». Поблагодарим же и мы Dreamcast за то, что она дала нам. А вспомнить есть что. Это и суперреалистичная и захватывающая *Shenmue*, и пугающие игры из серии *Resident Evil* и *Dino Crisis*, и увлекательная многопользовательская *Phantasy Star Online* (спасибо встроенному модему), и, конечно же, наш любимый *Sonic* со своими *Adventures*. Были еще классные спортивные и ролевые игрушки. Недавно вышел напрочь нестандартный проект *Ooga Booga*. И это далеко не полный перечень, всего уж и не упомнишь. Стартовав в ноябре 1998 года в Японии, Dreamcast уже к апрелю следующего года разошлась миллионным тиражом. И это только в Японии! Она первой среди приставок запустила мощную онлайн-поддержку в виде портала SegaNet. Технически 128-битная приставка на время своего выхода была далеко не отсталой. Но что такое hardware без стоящего игрового наполнения? А хорошие игры были. Взгляните на несколько строк выше, плюс добавьте еще 10–20 «продвинутых» имен, о которых я не вспомнил. И почему только были? Готовится к выходу второй *Shenmue* и полноценная линейка спортивных игр. Следует отметить, что Dreamcast в плане производства игр всегда опиралась не только на поддержку родной Sega, но и на плодотворную дружбу с такими мощными «независимыми», как Acclaim, Eidos и Infogrames.

Тем не менее, «у них» уже долго и упорно говорят о скорой погибели Dreamcast. И для «них» это действительно реальность. Если в прошлом году и до середины 2001 была какая-то конкурентная борьба между Dreamcast и PS2, то с запуском еще двух консолей нового поколения шансы сеговской приставки становятся мизерными. Да и сама «компания-родительница» понемногу забывает о своем детище. Sega упорно трется с Xbox и другими сильными мира сего, о производстве же приставок Dreamcast забыто навсегда (оно прекращено еще в марте этого года). Экономически верное решение. Зачем держаться за устаревший уже хард, если можно гораздо круче подняться на софте. Берешь Соника, портируешь на все приставки нового поколения, состригаешь капусту. И так несколько раз. Но это ситуация, характерная для динамичного западного рынка. Пока же все модные веяния «дойдут» до нас, пройдет не месяц и не два, подозреваю, что даже и не три. Опять же этот банальный, но, по-моему, самый главный вопрос денежной необеспеченности современного украинского геймера. Когда вышла PS2? Давненько. Многие ли из ваших знакомых обзавелись этим чудом природы? Подозреваю, что нет. Так что в ближайшие полгода-год можно будет, имея Dreamcast, не испытывать ни малейших комплексов по поводу собственной отсталости. В конце концов, играют же у нас еще на PSX. Конечно, есть еще конкуренция со стороны компьютеров, но это уже совсем другая история…

P.S. Сега нас не подкупала, честное пионерское.

Yoshi Suzuki
ака Игорь Предко

Железный БУМ

ATi Radeon 7500

Представители компании ATi сообщили о выпуске в розничную продажу очередного своего детища — видеокарты Radeon 7500 (цена ее для конечного покупателя не должна быть, по идее, выше двухсот долларов США). Параметры монстра акселерации таковы: частота ядра процессора — 290 МГц, памяти — 230 МГц; на борту несется 64 Мб DDR (dual data rate); используется фирменная технология HYPER Z™, позволяющая увеличить пропускную способность шины памяти на 20%.

Radeon 7500 на 60% мощнее своего предшественника.



GeForce 3 Titanium от Leadtek

В опровержение слухов о возможной задержке выпуска карт *GeForce3 Titanium 500/200*, некоторые онлайновые магазины уже начали принимать заказы на конкретные карты GeForce3 Titanium 200 и 500 от конкретного производителя — причем практически впервые указаны точные характеристики моделей. Модели *GeForce3 Ti 200/500* будут иметь тактовую частоту ядра 175 МГц и 200 МГц соответственно, и 64 Мб DDR SDRAM памяти.

Теперь о самом волнующем вопросе, во сколько шкурок, убитых вами енотов, обойдется все это «великолепие».

Цена первой карты составит приблизительно $360.

Цена второй карты — $580.

Следует отметить, что цены карт на новых чипах от nVidia неофициальные и в конце концов вполне могут оказаться значительно меньшими.

Один сенсор хорошо, а два — лучше

Компания Logitech создала новую модель оптической мыши — *MouseMan Dual Optical*. В новую мышку встроили два оптических сенсора со сдвигом друг относительно друга на угол 45 градусов. Такое расположение датчиков позволяет не заботиться о поверхности, по которой движется мышь. Теперь для ориентации в пространстве сканерам мыши надо намного меньше «зацепок», чем раньше. Кроме того, оптическое разрешение каждого сенсора увеличено до 800 точек на дюйм, что тоже повысило общую чувствительность манипулятора. Теперь даже при резких движениях мышью перемещение курсора будет осуществляться плавно.

Дизайн новинки полностью повторяет предыдущую разработку Logitech — *Cordless MouseMan Optical* (только с хвостом). В комплект поставки входят драйвера iTouch, а стоить мышка будет около $50.

Microsoft готовит революцию

По сообщению одного из высокопоставленных источников в компании Microsoft, будущие проекты компании в эксклюзивной версии для Xbox будут обладать возможностью обновления. Это означает, что в случае возникновения ошибок или иных неожиданных проблем главный сервер Microsoft будет сообщать вашей приставке о неисправности и закачивать необходимое обновление. Кроме исправления ошибок, игры будут дополняться новыми компонентами, включая модули для сетевой игры. Например, если в день старта Halo не будет обладать возможностью многопользовательского режима, то через несколько месяцев необходимый модуль полностью исправит ситуацию. При этом размер не будет иметь никакого значения, ведь Xbox поддерживает только высокоскоростной выход в интернет. Интересно, что практически все официальные дополнения (Add-ons) к популярным играм будут доступны исключительно через Сеть, минуя полки крупных магазинов. Судя по данной стратегии, Microsoft все же надеется перетянуть на себя большую часть PC-аудитории.

Проснулся — и ты уже киборг

Ученые из Германского института биохимических исследований имени Макса Планка, смогли объединить несколько нейронов головного мозга с микропроцессорами. Опытным путем был доказан обмен информацией между подопытными клетками и вживленными микропроцессорами. По мнению специалистов, этот эксперимент открывает новые возможности в развитии кибернетики и в разработке микропроцессоров, способных заменить некоторые функции нервной системы человека. Это касается как заболеваний связанных с переломом позвоночника, так и новых возможностей по развитию человеческого мозга. Нейронные компьютеры не только позволят парализованным встать на ноги и слепым увидеть мир, но и помогут в создании первых андроидов. По словам специалистов института, им уже удалось создать нейронную цепь, прекрасно взаимодействующую с силиконовым чипом. В ближайшее время ученые надеются воссоздать нейронную цепочку из 15 000 транзисторов, а через 5-6 лет — первый искусственный мозг. Нас ждет мрачное будущее...

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

От ламера до программера...

Часть 2. И какой программист не любит быстрого дизайна...

Наша жизнь полна парадоксов, например, нам хочется гулять, когда все нормальные люди должны спать, или сладко вздремнуть в самый разгар рабочего дня. Есть свой парадокс и в компьютерном мире. Любой программист хочет рисовать, и нет ни одного художника или дизайнера, который хотел бы программировать. А вот загадочная душа программиста так и норовит чего-нибудь изобразить, а лучше — написать программку, которая сама будет и рисовать, и дизайнерить... Нет, программисты тоже по-своему полезные люди, создают этакие штучки, которые значительно облегчают жизнь многим, в том числе и дизайнерам.

Например, есть одна такая штучка, что с первого взгляда не сразу и сообразишь, для чего же она предназначена. Можно в ней и порисовать, и подвигать нарисованное, и даже попрограммировать, пытаясь организовать управление всем нарисованным и двигающимся. Для начала чуть-чуть — самую малость, но, немного пообвыкнув и освоившись, можно закрутить такое... Короче, что кому подскажет его бурная фантазия и... накопленный опыт.

Для тех, кому на глаза попадалась предыдущая статья, посвященная *Microsoft PowerPoint*, разбираться с новым мудреным продуктом будет легче. Потому что и здесь мы увидим некие общие принципы и приемы, правда, добавится и много нового и необычного.

Откроем эту загадочную программку, которая носит звучное имя **Macromedia Flash 5**.

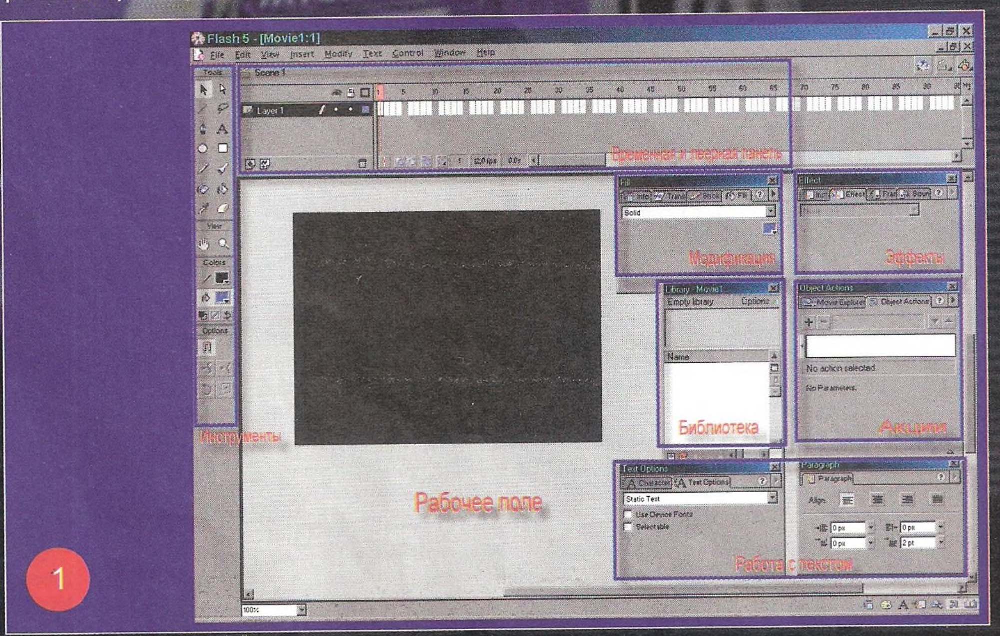
Правда, от обилия меню, подменю и прочих окон даже бывалого человека может пробрать дрожь. Но это только сначала. Не так уж страшен черт, как его... интерфейс.

Попробуем по порядку, шаг за шагом, обуздать этого зверя.

Во-первых, пару слов о том, что же мы можем попытаться сделать с помощью данной программки, что получить и для чего она, по замыслу авторов-программистов, предназначалась.

Фирма Макромедия, разработавшая технологию флеш, попыталась объединить в одном формате и текст, и графику, и звук, и анимацию, и интерактивность. Ибо поначалу флеш был ориентирован на интернет. Необходимо было придумать нечто такое, что отражало бы все богатство мультимедиа-средств, будучи при этом компактным (чтобы иметь возможность передачи по Сети). Но продукт получился настолько удачным, что на нем можно не только реализовывать великолепные веб-сайты (не чета сухим, разбитым параличом страничкам, сделанным с помощью html-технологии, для которых крошечный gif-файл, занудно прокручивающий по кругу три-четыре кадра, уже является шедевром), но и использовать сам редактор для других целей. Например, как первичный графический, в котором очень удобно рисовать эскизы, потому что он как бы помогает: и сглаживает линии, и размывает границы, и подсказывает размеры. Или как средство для создания мультиков, потому что движение и превращение можно сделать буквально двумя щелчками. Или, наконец, сделать почти все то же, что и в Microsoft PowerPoint (хотя флеш и требует на это чуть больше усилий, но зато в кругу его возможностей много такого, чего в PP сделать нельзя), и получить при этом компактный EXE-файл, который можно будет прокрутить на любой машине.

Осталось заметить, что флеш ориентирован на векторную графику (это имеет свои плюсы и свои минусы), а также что существуют еще некоторые тонкости, из которых, собственно, и складывается специфика работы, освоив которую люди становятся и не программистами и не дизайнерами, а флешерами, органично сочетающими и то, и другое, и еще кое-что...



Итак, начнем! Попробуем сделать крошечный фильмик, в котором будут: красивый фон, эффектно появляющиеся и исчезающие названия... Будет шарик и рядом кнопка, нажав на которую мы превратим шарик, ну хотя бы в... три квадратика.

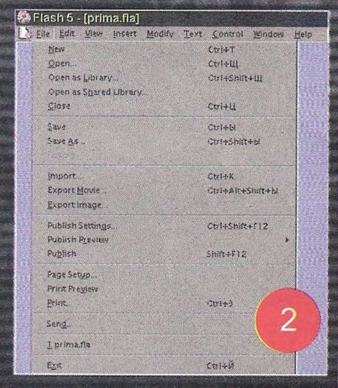
Шаг первый

Создание нового файла

Самый простой и привычный шаг. Заглянем в спасительный левый верхний угол, благо у большинства программ он почти одинаковый — все те же Save, Load, и New.

Единственное, что нужно знать на первых порах, — конечным продуктом у нас будет фильм (интерактивный!), а у фильма есть несколько основных параметров:

- размеры (например, 320*240 пикселей);
- скорость проигрывания (для компьютерных мультиков — от 12-ти кадров в секунду);
- цвет фона (может быть любым, даже прозрачным, а после можно вместо фона ввести любую растровую картинку).



Поэтому, создав новый файл (или войдя первый раз в редактор), мы получим вид как на **рис. 1**. Щелкнув правой кнопкой в районе рабочего поля мы сможем вызвать меню (**рис. 3**), где в *Movie Properties* и выставим все эти параметры (**рис. 4**).

Не надо пугаться того, что часть кнопок пока остаются неизвестными нам (посчастливится — мы и их освоим!), большинство параметров редактор определил сам и предлагает нам как бы уже готовый вариант, поэтому мы их изменяем лишь по желанию или по необходимости.

С первым шагом, который, в отличие от реальности, оказался самым легким, мы покончили (в жизни наоборот — обычно трудно сделать именно первый шаг).

Переходим ко второму.

Шаг второй

Импорт, графики, анимации и звука. Создание и использование символов

И этот пункт имеет некоторое сходство с работой в PowerPoint, но есть и отличие. Зато тем, кто его прочувствует, все остальное покажется легким и понятным.

Глянем для начала на полоску «Временная и леерная панель». Дело в том что во Flash мы можем собирать различные объекты (или рисовать), как в обыкновенной мультипликации на прозрачных листах-уровнях, которые называются леерами (которые, в свою очередь, существуют во времени). Щелкнув спасительной правой кнопкой на любом (изначально — на первом) леере, мы увидим, что можно удалить его или же вставить новый. В каждый леер мы можем поместить кучу (лучше, чтобы потом не запутаться, все-таки размещать каждый объект в свой леер) необходимых нам объектов (заглянув в пункт *Insert* из меню на **рис. 2**). И заставить каждый объект жить во времени.

Причем каждый объект, который мы ввели из внешнего мира, помещается в библиотеку (смотри рис. 1). И если мы захотим вставить этот объект в наш фильм дважды, то нам достаточно просто взять его второй раз из библиотеки вместо того, чтобы вводить заново.

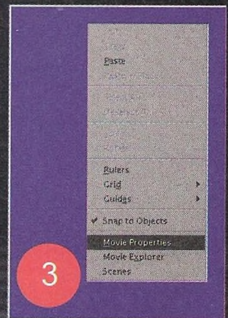
В библиотеке также хранятся специальные внутренние объекты, называемые символами.

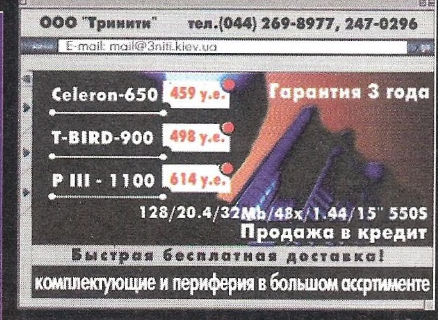
У флеша их три:

- фильм (клип);
- графика;
- кнопка.

Графика — отдельная картинка или их набор, которые отыгрываются один или несколько раз и зависят от шкалы времени, на которой символ размещен (если времени не хватит, то графический символ целиком не успеет прокрутиться).

Фильм — это то же самое, что и графика, только живет он





по своему внутреннему времени и, вставленный даже в один временной кадрик, все равно будет крутиться по кругу и отыгрывать все свои внутренние кадры, одним словом — клип!

Кнопка — она кнопка и есть! У нее четыре внутренние кадра-состояния:

1 — внешний вид в «спокойном» состоянии;
2 — вид, когда на кнопку указывает мышка;
3 — нажатие;
4 — область, в которой происходит реакция на мышку.

Каждый введенный во флеш рисунок, анимацию, текст мы можем превратить в один из этих символов. И если мы будем оперировать символами, то (самое главное!) *в нашем конечном фильме каждый символ будет храниться как один единственный, хотя на экране их будет два, три и больше!*

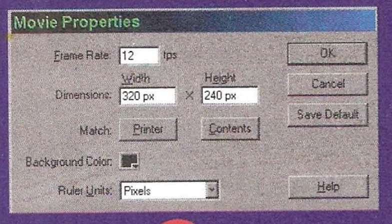
Это один из основных принципов организации флеш-фильма — на экране марширует десять солдатиков, а в программе хранится лишь один и коротенькое описание, что, мол, на самом деле нарисовать его надо десять раз. За счет этого экономится размер фильма, а для интернета это просто необходимо! Чем меньше данных надо пересылать, тем меньше нам придется сидеть и ждать, когда хоть что-то появится на экране. Конечно, если мы будем использовать наш конечный фильмик не для интернета, это не так важно, но тоже не помешает.

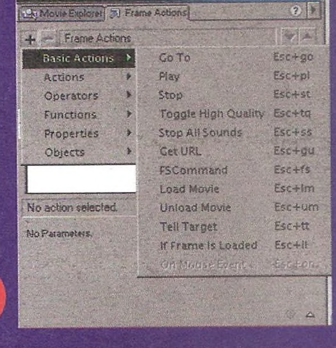
И мало того — любую вставленную из библиотеки копию символа можно крутить, вертеть, масштабировать и деформировать (меню *Transform* из окна модификации или *Modify* из верхней полоски меню), но все равно в памяти будет храниться один символ, плюс коротенькое описание того, сколько раз он появился на экране, и какие с ним происходили изменения.

Например, это очень удобно для создания веб-сайтов. Если нам надо использовать пять кнопок, то рисуется лишь одна, а остальные, копии первой, взяты из библиотеки. А значит, в конечном фильме будет храниться только одна кнопка (хотя на экране мы будем видеть пять) и указания — куда такая кнопка выводится на экране и сколько раз.

Этот принцип заставляет флешеров думать как бы частями, растиражировав которые можно сложить одно целое.

И напоследок. Для тех, кто еще не научился создавать





свои символы, во флеше есть библиотеки с уже готовыми (меню *Widow* пункт *Common Libraries*).

Ну, а для тех, кто умеет хорошо рисовать, есть набор простеньких инструментов (меню *Инструменты*). С их помощью можно нарисовать, залить, выделить и передвинуть, ввести текст. Выделенную фигуру можно редактировать (меню *Transform* пункты *Stroke* (для линий) и *Fill* (для заливок).

Шаг третий

Создания анимации движения и морфинга

Если мы разобрались с предыдущим пунктом, то этот нам покажется на удивление простым. Во флеше существуют два способа автоматической анимации (кроме стандартной покадровой, когда в каждом следующем временном кадре помещается очередное изменение исходного рисунка).

- *Анимация движения*. Если мы разместили наш объект (символ) в отдельном леере на первой временной позиции, то нам достаточно указать мышкой, например, на двенадцатую (тогда все движение будет происходить за 1 секунду, так как мы установили скорость 12 кадров в секунду) и нажать клавишу F6. В двенадцатом кадре появится черная точка — кадр станет ключевым, и там появится наш объект. Для анимации нам достаточно изменить положение объекта в одном из ключевых кадров, выделить мышкой все 12 кадриков и превратить их с помощью меню, условно названного *Эффекты* (выставив значение *Tweening* пункта *Frame* равным *Motion*). Теперь, если мы попробуем протестировать наши действия и нажмем F12, то увидим, что наш объект стал «ездить» с места на место — флеш сам построил все промежуточные положения между двумя ключевыми кадрами.
Точно так же можно изменить цвет, яркость и прозрачность — меняя их значения (пункт *Effect* — изменяя значение параметров *Alpha, Tint* и так далее) в одном из ключевых кадров. Остальное флеш сделает за вас сам.
- *Анимация морфинга*. Проходит аналогично, с той только разницей, что всем отмеченным кадрикам присваивается свойство — значение *Tweening*, равное *Shape*.

Если вспомнить, что мы хотели собрать задуманный нами мультик, то первое, что нам нужно сделать, после того как мы создали новый файл, это вставить дополнительно три леера.

Во втором леере нужно набрать текст (пункт *T* из панели *Инструменты*). Сделать ключевым 24-й кадр. И превратить все кадрики этого леера в *Motion*. У первого изменить параметр *альфа*, сделав его равным нулю (меню *Эффект*).

В третьем леере нарисовать кружок (тоже пользуясь соответствующим пунктом из панели *Инструменты*), а в 24-ом кадрике — три квадратика. Затем превратить все кадрики в *Shape*.

В четвертый леер поместить кнопку (взяв ее из *Common Libraries*). Как дополнение можно еще, кликнув на кнопку дважды и попав в ее внутреннее строение, в кадрике «нажатие» ввести звук (какой-нибудь wav-файл со щелчком или лязганьем). Затем вернуться в основной фильм (под полоской верхнего меню есть индикатор того, где мы находимся — Scena 1 и так далее — который можно использовать для возврата в основной фильм) и, вернувшись, тоже сделать 24 кадр ключевым.

В первый, самый нижний, поместить любую приглянувшуюся нам растровую картинку (*Insert* из меню на рис. 2). Флеш сам растянет существование этой картинки на все 24 кадрика.

Осталось сделать последний шаг!

Шаг четвертый

Создания управления

Ну, вот мы и добрались, наконец, до программирования. Тех, кто не погиб по дороге, здесь тоже ждет сюрприз. Кроме серьезного программирования, для новичков есть возможность заполнять своеобразные формы, которые подсказывают, что и где должно стоять.

Для наших целей нужно заглянуть в меню *Акции* (**рис. 5**).

Описать здесь и сейчас все богатство, которое предоставляет флеш, не представляется возможным, но для наших целей пока хватит двух базовых функций: *Stop* и *GoTo*.

Чтобы наш фильм отрабатывал так, как мы задумали, достаточно будет:

1) выделить первый ключевой кадр, хотя бы в том леере, где мы вставили текст, и выбрать акцию *Stop*. То же самое сделать и в последнем кадре;
2) выделить в первом кадре кнопку и добавить ей акцию *GoTo* с параметром *Type*, равным *Next Frame*. А в последнем кадре — *GoTo* на фрейм номер первый.

Все! Наши мучения закончились!

Теперь, если мы нажмем кнопку F12 и посмотрим на результаты, то должны увидеть, что на нашем красивом поле стоит кнопка и есть круг. Если мы на кнопку нажмем, то должна медленно проявиться надпись, а круг плавно перетечь в три квадрата. При повторном нажатии на кнопку мы перепрыгнем на первый кадр.

Конечно, это не игра, а возни с этой штукой было много, но тяжело в мучении, то есть, я хотел сказать в учении…

А где в нашей жизни легко?

Зато освоив это темное дело вы сможете сами собрать такое…

А на то, что собирают другие, можно глянуть хотя бы по адресу:

http://www.flashz.lgg.ru/games/

Сам Macromedia Flash 5 (его пробную версию) можно скачать с сайта фирмы Macromedia:

http://www.macromedia.com

Конечно, невозможно было изложить не только все тонкости, но даже все основные средства, которые предоставляет флеш, но, обладая даже столь минимальными знаниями и при наличии фантазии и упорства, уже можно таких чудес натворить, что…

Короче, от слов к делу!

Сергей Иванов,
системный аналитик
ООО «Десктоп Системз»

Игры на ладони

Поймите меня правильно, мне очень неловко говорить, что Украину охватила волна всеобщей мобилизации. На фоне огромных задолженностей по зарплате и забастовок шахтеров это звучит, по меньшей мере, кощунственно. Однако факт остается фактом — за последнее время число абонентов у отечественных операторов возросло в несколько раз. И хотя, по сравнению с количеством трубок на квадратный сантиметр человеческого уха у тех же финнов или шведов, мы, мягко говоря, отдыхаем, все же прогресс налицо. А уж о том, какие модели телефонов можно встретить на витринах специализированных магазинов, я и вовсе молчу. Но не потому что мне нечего сказать. Просто в этой статье я хочу обратить ваше внимание не на технические характеристики наших маленьких помощников, а на те игры, которые «зашиты» в память большинства из них. Мы же, как никак, игровой журнал. Кто не согласен — может бросить в меня сименсом, желательно SL 45.

Немного статистики. Согласно исследованиям агентства Datamonitor, в Европе и США рынок игр для мобильных телефонов ожидает масштабный рост. К 2005 году порядка 200 млн. человек будут играть в игры на мобилках. Компании активно расширяют спектр мобильных развлечений — достаточно важного элемента мобильных услуг. Игры, «зашитые» в память телефонов, примитивны. Они несложны из-за ограниченного объема памяти, имеют простую графику и используют те кнопки, которыми оснащен телефон.

«Змея» — первая игра для мобильного телефона, но она до сих пор принадлежит к числу самых популярных. Компания Nokia даже организовывает международные соревнования по игре в *«Змею»*.

А компания ISMO решила помочь поклонникам ползучего гада и представила джойстик, который крепится на клавиатуру и имитирует нажатие нужных клавиш, помогая выделывать «спирали» и «скоростные зигзаги».

В общем можно отметить, что все самые популярные в прошлом компьютерные игры обрели новую жизнь на мобилках. На некоторых аппаратах, например Ericsson, можно поиграть в *тетрис*, правда, в моделях с узким экраном «стакан», в который нужно складывать фигурки, расположен горизонтально. Поклонники *арканоида* и старика *пакмена* тоже не обижены. Тут постарались Motorola и упомянутый выше эрик.

Кроме игр на развитие реакции и стратегического мышления, в память телефонов часто «зашиваются» головоломки и игры, тренирующие логику и память, например, *«пары»* и *«перестановки»*. Появились более сложные игры — стрелялки. На Nokia7110 можно поиграть в *Snake II* (усложненная версия «Змеи»), *Racket* (старая добрая Reversal с новым именем), *Rotation* (игра на сообразительность). На телефонах можно поиграть и в майкрософтовские *мины*, и даже попробовать выбраться из трехмерного лабиринта с помощью карты (как в Siemens S25). Азартным людям стоит приобрести телефон Samsung SGH-A100, с помощью которого можно поиграть в миниатюрном казино в рулетку и блэкджек. А финская компания Springtoys серьезно занимается разработкой игр для устройств с ограниченными ресурсами. Эта компания уже выпустила игру, похожую на *Mario*, но работающую без связи с другими клиентами. Сейчас Springtoys занимается другими играми для использования в устройствах, работающих с WAP-протоколом.

Неудобства в процессе игр доставляет и клавиатура телефона — маленькая и не слишком удобная. Некоторые специалисты считают, что выходом может быть интерфейс ***stylus***, когда управление осуществляется непосредственно на экране с помощью специальной палочки. Такое управление уже есть в телефоне R380 компании Ericsson. Простейшие игры в мобильных телефонах не имеют к связи никакого отношения. Играя, их владельцы тратят только заряд аккумулятора. Однако разработчики мобильных развлечений уверены, что игры станут одним из основных средств выкачивания денег из клиентов. Важен факт, что люди готовы проводить время за игрой. А преимущество игр на телефоне очевидно: мобильник всегда с собой. Если они сейчас играют в игры, которых не так уж и много и которые не слишком красочны, имеют неудобства, то вряд ли они откажутся от соблазна поиграть в трехмерные игры типа Doom, а тем более по сети с другом. В интернете сетевые игры уже приносят существенный доход, в аналогичные игры можно было бы играть и при помощи WAP. Простые игры-приключения, основанные на тексте, предназначенные для интерфейса WAP, успешно разрабатываются.

Благодаря британской компании Firesoft International, имея телефон с WAP-поддержкой, можно поиграть с друзьями в «менеджера» виртуальной футбольной команды. Набрав свою команду, можно побороться с «менеджерами» со всего света. Счета отдельных пользователей за участие в WAP-турнирах весьма существенны. Доход от подобных игр можно увеличить, например, дав возможность «менеджерам» команд покупать виртуальных игроков за реальные деньги. Nokia предлагает сыграть по мобильному телефону, поддерживающему протокол WAP 1.1, например, в шахматы. Сделать это можно с помощью службы Mobile Intertainment Service, доступ к которой пользователи должны будут получать через своих провайдеров.

А Sony уже разработала специальный адаптер, который позволяет подключить мобильный телефон к игровой приставке, чтобы играть в сетевые игры и обмениваться информацией с другими пользователями. Да что уж тут говорить, если даже такие монстры игрового бизнеса, как Eidos, обратили свое внимание на мобильные игры. Все свое ношу с собой. Включая Лариску.

Вводятся системы высокоскоростной передачи данных, новые методы оплаты, что позволит снять ограничения, препятствующие развитию сетевых игр. С появлением сетей третьего поколения игры, представленные на интернет-сайтах, а потом и более «продвинутые» компьютерные игры, возможно, перекочуют на мобильные телефоны. В одну и ту же игру будут играть тысячи людей, имеющих телефоны разных моделей. Телефоны будут иметь хорошие цветные экраны, что позволит устанавливать игры с большим количеством графических элементов, появится разнообразное звуковое сопровождение.

Возможно даже, телефоны станут своеобразными тотализаторами, а ставки можно будет делать, снимая деньги со своего счета в сотовой компании.

Правда, у разработчиков игр для мобильных телефонов возникают опасения, что их продукт может не поспевать за непрерывно совершенствующимися аппаратами.

Тем не менее, некоторые уже задумываются о возможности создания специальных очков и шлемов виртуальной реальности, которые позволят в полной мере ощутить все прелести Игры на мобильном телефоне.

Андрей Гайдут

П@утин@

www.skoolrush.com

Сели как-то учителя и ученики школы Свенли, что в Лондоне, за круглый стол и начали думу думать. Как рассказать всему миру о своей школе, о приколах ее разных, об устройстве ее и повседневной жизни. Долго думали и наконец решили создать… компьютерную игру. Незамысловатую такую, без наворотов, но со взаправдашней школой и учителями. Забашляли нужным дядькам-программистам и рассказали им что к чему. Повесили игру в интернете по адресу, который вы лицезреете выше. Ничего такая получилась развлекаловка. Никакого 3D, все дешево и сердито. Заходишь на сайт, регистрируешься, «конструируешь» себе героя — и вперед, по коридорам неродного учебного заведения. Только выбегаешь, а тут тебя директриса за ухо — цап! — «Джонни, будь так добр, принеси мяч из аудитории 210». Принес ей мяч, а она: «А теперь зайди в аудиторию 112, войди в школьную компьютерную систему и ответь на несколько вопросов». Короче говоря, носишься как угорелый по обширной карте, выполняешь квесты, хакеришь в школьном компьютере. При этом нужно поднимать разные бонусы, разговаривать с учителями и стараться не столкнуться лбами с другими школьниками (это забирает жизни). Попробуйте — честное слово, это интересней, чем черви.

Caution: игра не русифицирована и, уж тем более, не украинизирована.

P.S.: а в это время педсовет шосткинской школы №3 решал вопрос, как создать новую трехмерную стратегию в реальном времени на основе прошлогодней разборки 7-Б и 8-Г классов.

www.ngame.com

Игры на мобильных телефонах вошли в нашу жизнь тихо и незаметно. Однако вот уже несколько лет счастливые обладатели трубок могут коротать свое время, как говорится, не отходя от кассы. Более подробно эту тему мы осветим в ближайших номерах нашего журнала, а сейчас позвольте предложить вашему вниманию сайт *www.ngame.com*. Зайдя на него, вы сможете скачать игру для своего мобильного друга (при условии, что он поддерживает WAP-протокол). Сразу оговорюсь — не стоит надеется на какую-то суперкрасивую графику и анимационные эффекты — ведь это не «пень» четвертый. Это хороший, навороченный, но все же «сотовик» с не таким уж и большим экраном. Но, правда, очень мобильный ☺, и играть можно в любом месте, откуда «ловится» базовая станция вашей сотовой сети. Ну, или по роумингу. Вот описание нескольких из четырнадцати игрушек, предлагаемых вам на выбор:

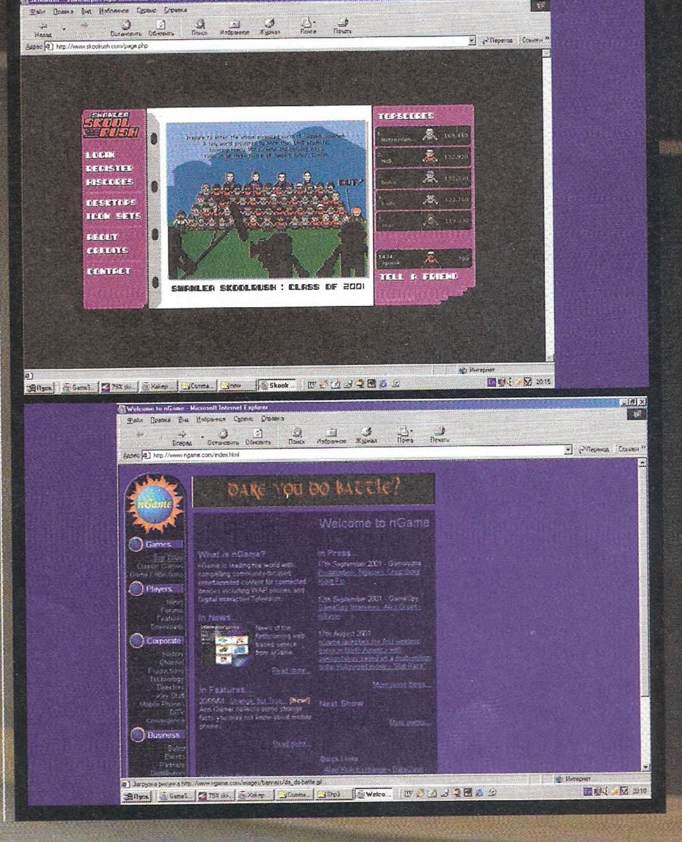
Merchant Princes — это легенда из средневековья. Игроки принимают роль торговцев, продающих такие товары, как мех, специи, лес, ткани, рыбу или религиозные реликты из разных стран мира чрезвычайно голодным потребителям Европы. Задача — перехитрить своих конкурентов, чтобы привезти наилучшие товары в наилучшем качестве и получить за это большое количество денег.

Alien Fish Exchange

Забавная игра для тех, кто любит рыбок. Или не любит рыбок, но любит меняться чем угодно. В том числе и рыбками. Alien Fish Exchange — это некоторая биржа, где игроки приобретают и растят красивых рыбок, хвастаются и меняются ими. Рыб, как и в реальной жизни, надо кормить. Иначе не получается. Цель игры — вывести 47 видов чуждой, неизвестной рыбы. Что-то типа фильма «Чужой» в приложении к сотовой связи.

Carrier Force

Каждый игрок создает себе флот из восьми кораблей различных классов и может помериться силами с компьютерным разумом или с реальным оппонентом в человеческом образе. Все прелести компьютерной игры и глобальной связи остаются — вы можете выбрать противника на другой стороне нашей планеты, а игра будет идти быстро, реально и покажет, кто сильнее использует серое вещество своего мозга.



Cheats + Hits



Commandos 2: Men of Courage
(PC, английская версия)

Коды уровней:

Mission	Normal	Hard	Very Hard
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

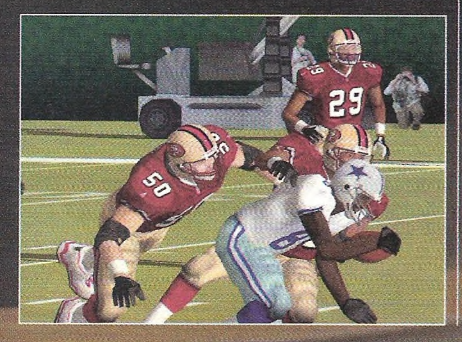
- [STRG]+[SHIFT]+[N] — переход на следующий уровень;
- [SHIFT]+[X] — выбранный персонаж перемещается в место, указанное кликом мыши.

Red Faction
(PC, английская версия)

Все, как обычно, — нажимаете [~] и:
- vivalahelvig — режим бога;
- bighugmug — все оружие;
- heehoo — режим полета;
- camera1 — смена камеры;
- camera2 — смена камеры;
- camera3 — смена камеры.

Twisted Metal: Black
(PS2)

- удерживая L1+L2+R1+R2, нажмите Up, X, Left, O — режим бога;
- удерживая L1+L2+R1+R2, нажмите Up, X, Left, O — бесконечное оружие;
- удерживая L1+L2+R1+R2, нажмите X, X, треугольник — суперпули;
- удерживая L1+L2+R1+R2, нажмите Up, Down, Left, Left, Right, Left, Down, Up — неуязвимость;
- удерживая L1 + L2 + R1 + R2, нажмите X, X, Up — убийство с одного выстрела.





Mat Hoffman's Pro BMX
(DC)

Дополнительное время:
- нажмите на паузу, затем, удерживая L, нажмите X, Up, B, A. Если вы правильно ввели код, экран покачнется. Чтобы отменить действие кода, введите его еще раз.

Большие колеса:
- нажмите на паузу, затем, удерживая L, нажмите Down, B(2), Down. Выключается так же, как и предыдущий, повторным нажатием.

Colobot
(PC, английская версия)

Во время игры нажмите Control+Break и введите:
- winmission — выиграть миссию;
- lostmission — проиграть миссию;
- allmission — открыть все миссии;
- nolimit — режим бога.

Madden NFL 2002
(PC)

Выберите меню «Settings», затем опцию «Secret Codes» и введите:
- GOLDENGOD — открытие всех классических команд;
- WILDCARD — открытие 1972 Raiders;
- PICKEDOFF — открытие 1977 Cowboys;
- GORMENGHAST — команда монстров.



Conquest: Frontier Wars
(PC)

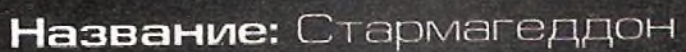
Нажмите Enter во время игры и введите «Give the sushi to Sean». Это активизирует режим кодов:
- A winner is you! — победа в текущей миссии;
- I am evil Homer — проигрыш в текущей миссии;
- The Ultimate Doom — самоубийство;
- Some Great Reward — максимальное количество ресурсов.



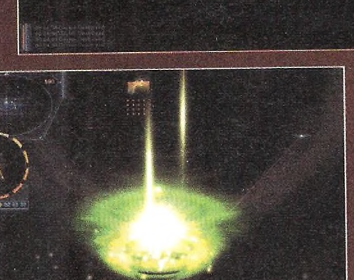
X-men: Mutant Academy 2
(PSOne)

Открыть все предметы и всех персонажей:
- на титульном экране нажмите: Select, Down, R2, L1, R1, L2.



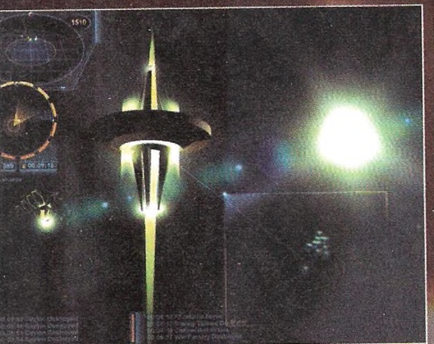


Название: Стармагеддон
Разработчик: Lemon-Interactive (Польша)
Издатель: Lemon-Interactive (Польша)
Издатель в России: New Media Generation
Издатель в Украине: «Мультитрейд»
Жанр: RTS
Количество дисков: 2
Язык: русский
Дата выхода: начало января 2002 г.
Рекомендуемые системные требования: Intel Pentium 3 или AMD Athlon, 128 Mb RAM, 3D видеокарта класса GeForse



Леталка-нетолькострелялка

Далекое будущее... Развитие компьютерных технологий достигло небывалых высот, но они все еще не могут бороться с человеческим разумом. Однако сильнейшие компьютеры уже самостоятельно управляют



целыми космическими кораблями. В человеческой расе появились новые феномены. Один человек из миллиарда владеет способностью на телепатическом уровне подключаться к материнской плате, управляющей всем космическим флотом. Таких людей называют Сандайверами. Три главных героя-сандайвера встретятся на космических просторах, чтобы вместе сразиться с двумя расами пришельцев, угрожающими человеческой цивилизации».

Это вроде как предыстория, которая по законам жанра должна стоять в начале статьи об игре. Теперь к сути. Группа поляков, костяк которой составляет десять человек, усиленно работает над новой космической RTS, которая должна если не затмить, то хотя бы повторить славу *Homeworld*. Руководитель разработчиков уже успел засветиться с таким хитом, как *«Горький-17»*. Почему игра претендует на продвинутость? Да так, есть некие предпосылки. Вечно любимая геймерами космическая тема, полное 3D, поединки между тремя расами (землянами и двумя «чужими») на необъятных космических просторах. Скажете, мы такое или подобное уже где-то слышали? Но ведь это еще не все. **Стармагеддон** по замыслу создателей должен вместить два основных принципа: красоту и простоту. Простота касается, прежде всего, управления и интерфейса. Как заверяют в Lemon-Interactive, если какой-то элемент игры мешает геймплею, его просто вырезают. Главное — показать, что космос — это прикольно. Никто не собирается делать приближенного к действительности симулятора космического корабля. Интерфейс, по заверению разработчиков, будет похож на... first person shooter. Интересной особенностью игры станет возможность разбивать экран на три части, чтобы наблюдать за своими поединками в различных местах вселенной. Полная свобода направлений движения тоже гарантирована. Чтобы игрок не заблудился в космических дебрях, предусмотрены карта и радар. Что до красоты, тут дело понятное. Покупаешь Жи Форс 2 или 3 и наслаждаешься. Конечно, не только и не столько открытым космосом. Кроме детализированных моделей космических кораблей разного калибра, встретятся и другие обитатели безвоздушного пространства, такие как звезды, астероиды и кометы со своими хвостами. Не забудут и о красочных бекграундах.



Звуковое сопровождение, как в хорошем голливудском фильме, будет точно соответствовать игровому моменту. Причем даже на машинах со слабой аудиосистемой будет создаваться эффект трехмерного звука.

Любителям японских RPG предлагаю встать на голову от радости. В Стармагеддоне появится «мощный эмоциональный подтекст», а экспа, заработанная на протяжении уровня, не исчезнет бесследно при переходе на следующий, а материализуется в апгрейды. Для того чтобы победить соперника, придется изучить все его «трещинки» не только в техническом, но и в моральном плане.

Уверен, что убедил вас, что игра стоящая (честное слово, я старался). Если нет, то:

1) просмотрите внимательно скрины;
2) еще раз медленно перечитайте мою статью.

P.S.: если не помогает, смотри пункт первый, потом второй, потом первый...

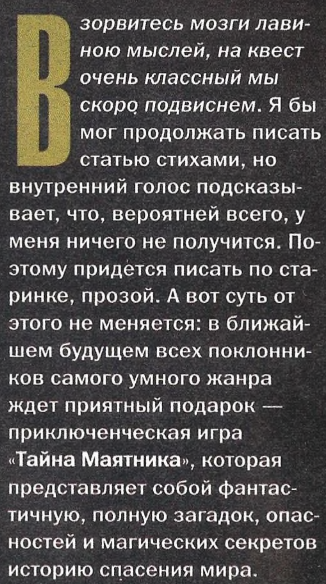
Игорь Предко

Эксклюзивный издатель компании NMG на территории Украины — ООО «Мультитрейд» тел. 247-05-98

Название: ТАЙНА МАЯТНИКА
Разработчик, издатель: Trecision (Италия)
Издатель в России: New Media Generation
Издатель в Украине: «Мультитрейд»
Жанр: 3D квест
Количество дисков: 1
Язык: русский
Дата выхода: конец ноября 2001 г.
Рекомендуемые системные требования:
Windows 95/98/2000/ME,
Pentium II 266, 64 Mb RAM, 3D видеокарта

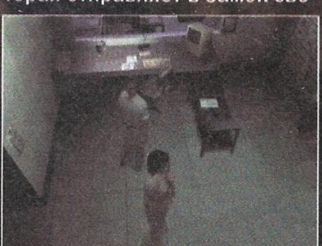


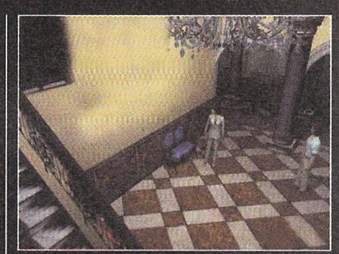
Around the Clock



Взорвитесь мозги лавиною мыслей, на квест очень классный мы скоро подвиснем. Я бы мог продолжать писать статью стихами, но внутренний голос подсказывает, что, вероятней всего, у меня ничего не получится. Поэтому придётся писать по старинке, прозой. А вот суть от этого не меняется: в ближайшем будущем всех поклонников самого умного жанра ждет приятный подарок — приключенческая игра **«Тайна Маятника»**, которая представляет собой фантастичную, полную загадок, опасностей и магических секретов историю спасения мира.

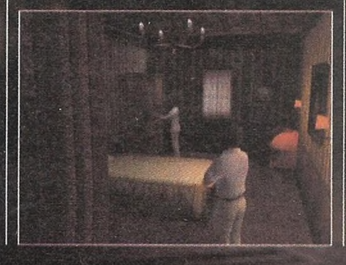
На этот раз угрозу человечеству представляет огромный прибор, похожий на маятник, обладающий способностями концентрировать окружающую энергию. Группа религиозных фанатиков прячет гигантский маятник в старинном австрийском замке. Но отморозки не учли, что на страже порядка стоит международная полицейская организация Мультинационал, которая отправляет в замок своих лучших людей: криминалиста Викторию Конрой и эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна. Кстати, лично мне эта парочка кого-то напоминает. *Скалли, миелофон у меня! Я — Малдер, ФБР США.* Вот только не могу вспомнить кого именно ☺.

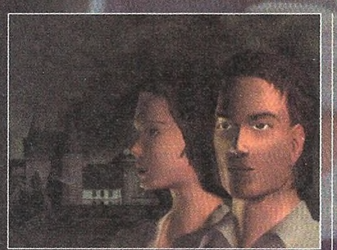




В стенах древнего здания детективов опутают сети лжи и обмана, магических превращений, тайн и опасностей. В хорошенькую же переделку попадут они в этом забытом богом месте!

Виктория и Даррел — профессионалы в своем деле, они дополняют друг друга как Инь и Янь, как Аверс и Реверс, как Мамин и Сибиряк. Но у каждого из них свои характеристики, навыки и умения. Использовать навыки каждого героя по максимуму и при этом заставить их работать в команде — высший пилотаж в этой игре. Детективам нужно во что бы то ни стало найти и остановить Маятник во избежание глобальной катастрофы.





У них в распоряжении меньше двадцати четырех часов, чтобы разобраться в этой чертовщине. Успеть — значит спасти мир. В игре нас ждет сверхинтригующий сюжет и возможность управлять независимо двумя героями, предельно широко используя их умения и навыки. Разработчики заявляют, что предоставили игроку полную свободу действий и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями. Во время приключений нам представиться возможность любоваться качественной 3D графикой на мощном 3D движке. Теперь прибавим к этому более 80-ти различных (как внутренних, так и наружных) локаций для исследования, простой интерфейс и удобное управление — и становится ясным, что совсем скоро нашему спинному мозгу представится отличная возможность отдохнуть.









Андрей Гайдут

Эксклюзивный издатель компании NMG на территории Украины — ООО «Мультитрейд» тел. 247-05-98



Samsung Cyber Cup лучшие из лучших

Как вы уже, наверное, знаете, в декабре 2001 года 400 игроков (представителей приблизительно 30 различных стран), прошедших национальные предварительные туры, будут соревноваться между собой за призовой фонд в размере трехсот тысяч долларов на первых Всемирных КиберИграх в Сеуле (Корея).

По результатам финальных игр определились чемпионы Украины по Quake3:

1 место James.MasK — Одесса
2 место Arbiter — Харьков
3 место — Cheep.Deep — Одесса
4 место — TerminatoR — Киев

Поздравляем!!!!

Начиная с этого номера, наш журнал будет знакомить вас с Игроками, чьи имена золотыми буквами будут вписаны в историю киберспорта.

Quake III Arena

Имя: **Джон Вендель**
Ник: **Fatality**
Категория: **QuakeIII Arena**
E-mail: *kwendel@kc.rr.com*
Титулы:
Mplayer Europe CPL: 1-е место
Atomic Arena CPL Asia: 2-е место
Razer CPL $100,000 Tournament: 1-е место
FRAG 3: 3-е место
The Feist: 1-е место
XS: 1-е место

Описание финального матча

Джон Вендель, победитель в Quake III Arena, при ответе на вопрос, какова была его стратегия во время игры, сказал, что понял слабые стороны своих противников и именно туда направил атаки.

При себе он постоянно имел талисман, игрушечного тигра, который подарила ему его любимая. Вендель сказал, что игрушка приносит ему счастье, однако во время игры он прилагает большие усилия на изучение стратегии своих противников. Став победителем, Джон заявил, что использует выигранные деньги для осуществления своей мечты — стать профессиональным игроком в гольф. Вендель заметил, что, хотя масштабы Олимпийских Игр в Сиднее и Всемирного Чемпионата КиберИгр разные, но если рассмотреть сущность, то Всемирный Чемпионат КиберИгр вполне заслужил гордое название «КиберОлимпийских игр». Джон также сказал, что участие в таком грандиозном мероприятии в качестве представителя США для него большая честь. На вопрос о том, каково его мнение о корейских профессиональных геймерах, Вендель заявил, что профи в этой сфере — это профессия, подающая большие надежды, и многие к ней проявляют большой интерес.

FIFA 2000

Имя : Йи Хун Ли
Ник : [KFG] heajung
Категория : FIFA 2000
E-mail : *nheajung@permail.com*
Титулы:
SBS Intercom Korea 2000: **Чемпион**
Hyundae Stock Buy Korea Cup: **Чемпион**
Kyung-in Международный Чемпионат Спортивных Игр: Лучший из лучших на протяжении 5 недель
Hanil, Международный Турнир: **Чемпион**
SBS Hanaro Cup Multi Game Чемпионат: **Чемпион**
OnGamenet Opening Event: **Чемпион**
KIGL Летняя Лига: **Чемпион**
KIGL Осенняя Лига: **Чемпион**
KIGL Зимняя Лига: **Чемпион**
Всемирный чемпионат КибеpИгр: **Чемпион**

Описание финального матча

Всемирный Чемпион в FIFA 2000 Йи Хун Ли (Корея) — один из победителей — и Йин Хьюнг Парк, один из проигравших, в предыдущем турнире наконец сразились за звание чемпиона в FIFA2000. Ли, будучи чемпионом во всех категориях игр, полностью показал свои необычайные способности и выиграл чемпионат. Ли (играя бразильской командой) оттеснял Парка (играющего голландской командой) на протяжении всей игры своими превосходными маневрами. У Парка было несколько шансов забить гол в самом начале, однако его атаки блокировались голкипером и защитниками Ли. На одиннадцатой минуте первого тайма Рональдо забил великолепный мяч головой и тем самым предоставил возможность забить последующие голы. Парк попытался использовать тактику контратаки, однако Ли расстроил все его планы. Счет 5:2 после первого тайма! Во втором тайме также доминировал Ли. Счет был 9:3 и оставался неизменным 20 минут. Парк не сдавался, хотя исход встречи был понятен. Будучи уверенным в своей победе, Ли использовал тактику дальних ударов, что привело к голу на 35-ой минуте второго тайма. После свистка рефери об окончании игры счет был 11:5 — безоговорочная победа Ли. Золото, серебро и бронза достались корейским игрокам, таким образом, Корея стала настоящим чемпионом в игре FIFA2000.

В следующем номере мы расскажем вам о чемпионах других игр. Однако, при всем моем уважении к вышеупомянутым мастерам, хочу выразить надежду, что после матчей в Сеуле весь мир будет произносить слова Quake III Arena и Counter Strike с украинским акцентом.







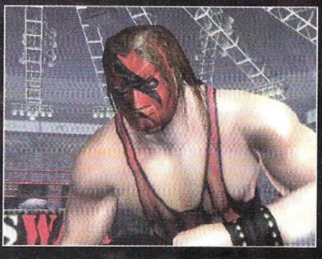
За що я ненавиджу комп'ютерні ігри,
так це за те, що вони пропагують
чужу для нас культуру, нівелюючи нашу власну.

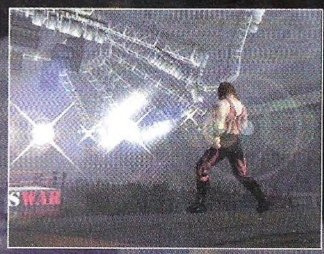
Старый, больной, не добегающий до туалета
Игорь Предко, 2070 год

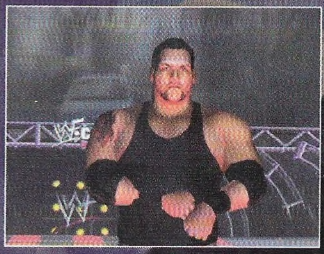
Название: WWF Raw is War
Платформа: Xbox
Издатель: THQ
Разработчик: Anchor
Жанр: Fighting
Дата выхода: 20 ноября 2001 года

TV-реслинг: играть – не воевать









Тишина, темнота, звуки неровного дыхания 10–15 тысяч американцев. Луч прожектора выхватывает точку в конце зала.

Голос диктора (г. д.): *Добрый день, уважаемые радиозрители и телеслушатели (какой я сегодня юморной)! Сегодня с вами в 342-ой раз за последний месяц я — Фома Николаенко. Мы снова будем смотреть, как здоровые и не очень умные дядьки набьют друг другу рожи.*

В круге света появляется мужчина с толстой шеей и лысой головой. Когда камера приближается, мы видим, что с лицом у него тоже беда. Оно не выражает ни малейших признаков интеллекта. В руках у мужчины плакат с надписью «I hate you, people!». Толпа отвечает ему взаимностью. В мужчину летит поп-корн, бутылки пепси и жвачка.

Г. д.: *О, это наш старый друг, Волосатая ноздря! Вылезай же на ринг, подонок!*

Мужчина пользуется советом диктора и вылезает на ринг под пятую симфонию Бетховена. В это время в другом конце зала появляется мужчина с не менее толстой шеей. Публика его приветствует.

Г. д.: *Смотрите, смотрите! Впервые после дисквалификации за разрыв ягодицы соперника на ринг выходит Бульдог!!!*

Букву «о» в слове «Бульдог» диктор растягивает так долго, что хочется переключить на другой канал и узнать, почему же Бренда до сих пор не переспала с Келли.

А Бульдог и вправду похож на собаку. Он поднимается на ринг под песню Бритни Спирс «Baby, baby, one more time», с остервенением разрывая в клочья плакат Кристины Агилеры.

Г. д.: *Оба бойца на ринге, пожалуй, пора начать, бока друг другу намять (ах, какой я рифмоплет, настоящий, блин, улет)!*

После этой фразы неудержимо хочется переключить канал, но в этот момент начинается бой. По рингу, слегка повиливая бедрами, проходит девушка с плакатом, на котором по-русски написано «здесь могла быть ваша реклама». Звучит гонг. Первым делом Ноздря и Бульдог выбрасывают за пределы ринга судью. Он падает глухо, как мешок с картошкой.

Г. д.: *Вот это поворот, не зря этих парней называют отвязными!*

Мужчины на ринге начинают делать вид, что избивают друг друга, диктор делает вид, что он в это верит, и что ему это нравится. Он пытается заразить своим энтузиазмом зрителей.

Бульдог хватает Ноздрю за ноздрю, из ноздри Ноздри течет кровь. Мы это видим. Диктор же от этого просто заводится.

Г. д.: *Да, такого мы, пожалуй, не видели с прошлого года, когда Безумный Джон вырвал зуб у Джо-Зубочистки.*

Внезапно из зала выбегает мужчина со странной прической и бьет Бульдога табуреткой по голове.

Г. д.: *Вы посмотрите, это же менеджер Ноздри — Дон Некинг.*

Бульдог в долгу не остается, и Дон отправляется вслед за судьей. В это время неожиданно бодрый Ноздря с удвоенной силой начинает бить соперника головой о пол.

Г. д.: *Посмотрите, друзья, кто к нам пришел! Это же Братья-отморозки!*

Мы видим, как из глубины зала выбегают два похожих друг на друга парня. Они бьют всех, кто мешает им вылезть на ринг. Ноздря и Бульдог с упоением наблюдают за избиением охраны. У Бульдога от удовольствия по подбородку стекает тонкая струйка слюны. Но недолго им оставалось жировать. Едва добравшись до ринга, братья начинают планомерное избиение старожилов. Один из Отморозков утаскивает Ноздрю с ринга. Они продолжают поединок где-то вдалеке, чему искренне радуется тамошняя галерка. Другой брат подымает Бульдога и бросает оземь. Бульдог после удара подлетает неестественно высоко, как мячик в пинг-понге. Братья побеждают, хотя в бою они, вроде, и не участвовали. Диктор захлебывается от восторга. Можно переключать канал.

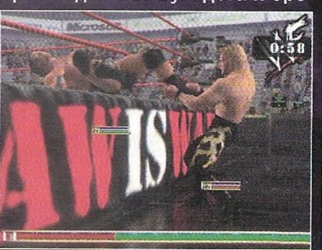
P. S. Многое из того, что вы прочитали выше, можно будет увидеть в игре **WWF: Raw is War**. Кровь, крутые комбы, менеджеры-бойцы, активные зрители, командные поединки, детализация мимики — все это будет. А еще можно будет создать и прокачать собственного бойца или скачать игрока из интернета. Xbox, однако!

Мораль. Хочешь сломать кому-то нос — возьми в руки джойстик и выпусти пар.

Игорь «Стальной Кулак» Предко







Извините, что к вам обращаемся

"Уважаемая редакция "Шпиля". Пишу вам в обстановке приближенной к боевой. Вокруг свистят снаряды и пули. А все началось с того, что я дал соседям почитать ваш "Шпиль". Через день, без объявления войны они пошли в контратаку с криками: "Как ты можешь читать этот журнал?!" На все мои возражения о том, что журнал не такой уж и плохой, они ответили автоматной очередью..."

Ладно, а теперь серьезно. Ваше издание, после прочитания, оставляет двойственные впечатления. С одной стороны, журнал имеет просто отличное оформление: богатые цвета, классная полиграфия и красочные скриншоты. А с другой — чувство незаконченности и "сырости". Я думаю, что виной этому являются именно статьи. В принципе, они добротные, но не доработанные. Объясните мне – непонятливому, как можно втиснуть на одну страницу, статью о во многом новаторской, столь ожидаемой и даже в чем-то эпохальной игре- "Max Payne" ?! Неужели можно в статье под названием «Синдром тормоза», рассказать о игре, хотя бы на 50 процентов? Это же касается и "Fallout Tactics: BoS", и остальных игр (большое спасибо вам за две страницы о Arcanum'е). Именно небольшой объем всех статей влияет и на их содержание, которое можно охарактеризовать как " статья не про что..."

Абыдна, да?

Есть еще один вопрос. Почему статьи пишут только три человека?! Неужели каждый из вас так классно разбирается во все жанрах? Как, человек который играет в 3D Action, может писать о RPG, а в следующем номере о RTS? Почему бы каждому не писать о том, во что он играет. Играет именно как профессионал.

Хотя, все вышеописанные недостатки, в той или иной мере, присущи всем новым журналам. Главное – это всегда стремиться к большему. И у вас, действительно, неплохой потенциал, что бы стать очень популярным изданием.

Я надеюсь, что у вас все получится.

С уважением, SPARTAK.

SPARTAK, пишем тебе в условиях, приближенных к хреновым. Благодаря твоей конструктивной критике, нам урезали зарплату в три раза, забрали два компа из трех и отключили интернет. Теперь мы станем приложением к «Домашнему очагу», будем выходить раз в год, описывать на 20 страницах новую версию трехмерного Тетриса для микроволновых печей. Твое письмо сказалось и на наших судьбах. Юра постриг себе все волосы на теле и ушел в монашки. Андрей с горя снялся в новом полнометражный мультфильме *«Пластилиновая ворона 2: Судный день»*. А я поступил в задрыпинское ПТУ №3 на факультет операторов доильных установок.

А относительно небольшого количества наших редакторов — это все гнусная ложь. В маленьком и тесном подвале нашего издательства мы держим две тысячи незаконных эмигрантов, которые практически не видят дневного света. Они играют в игры и пишут статьи наощупь, а потом мы втроем все присваиваем себе.

Игорь Предко feat.
Андрей Гайдут feat.
Юрий Гладкий feat.
Две тысячи незаконных эмигрантов
(сами не местные...)



Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 3**

Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2001 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Волошина

Редактори —
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор —
О.О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
І.І. Волошина, О.А. Сепітий

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 19.10.2001.
Наклад 12 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні



Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе «Юнівест Принт» (01054, м. Київ, вул. Дмитрівська, 44-Б)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: *www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com, www.actiontrip.com, www.rgw.ru.*

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС: